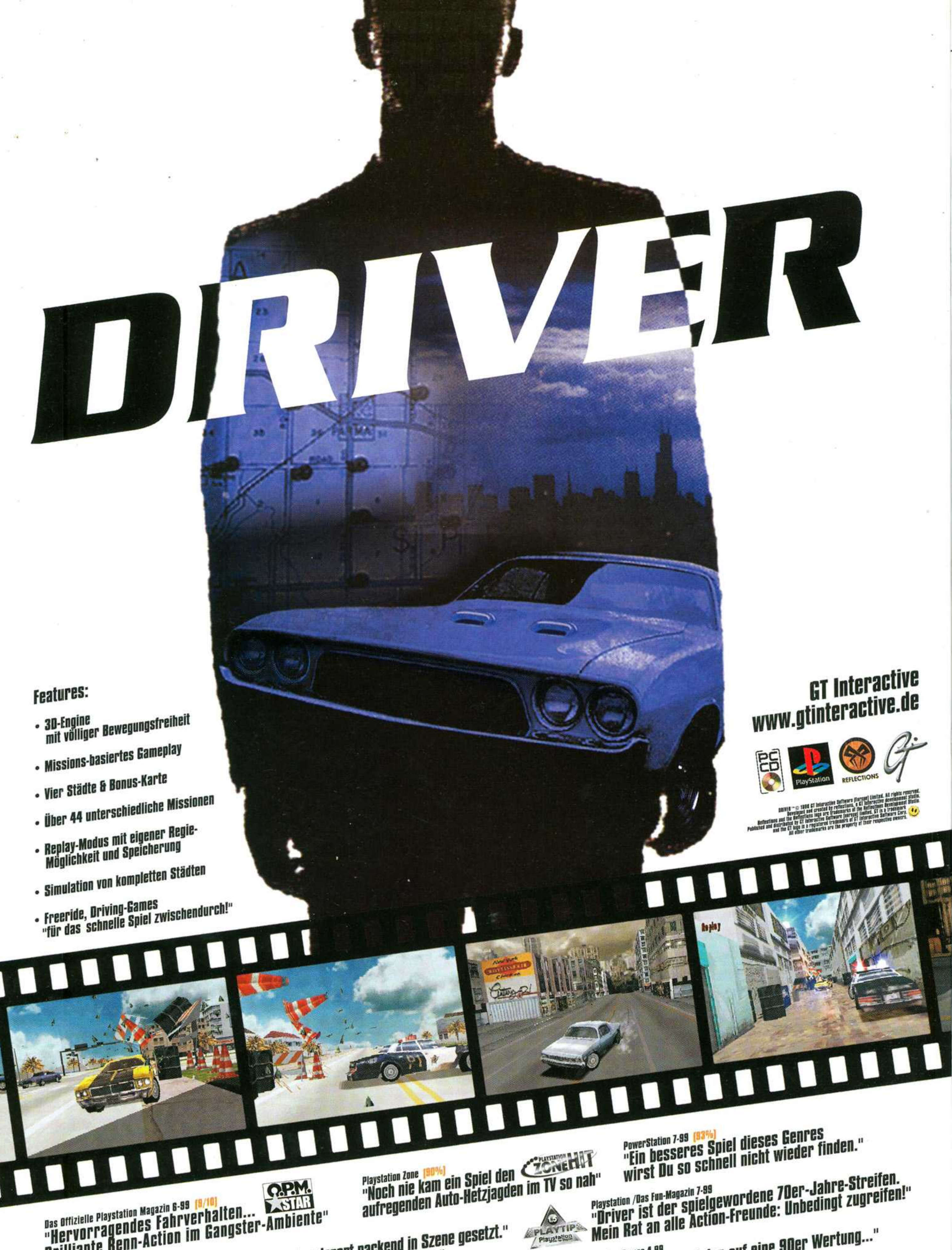

AFFENTANZ AUF DER PLAYSTATION: APE ESCAPE IM TEST
ROLLENSPIEL-REFERENZ FÜR DEN DREAMCAST: ARCATERA
NEUES SQUARESOFT-ADVENTURE UNTER DER LUPE: DEW PRISM
fun.generation
0899
DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE
4 394081 006508 08
Österreich: 52 öS – Schweiz: 6,50 sFr – Luxemburg: 156 lFr – Italien: 8400 lit – Spanien: 690 pts – Belgien: 156,- bFr – Niederlande: 8,50 Hfl
DM 6,50
PlayStation
V-RALLY 2
SCHNELLER, BESSER ?
EXKLUSIVE BILDER
JADE COCOON
DRAGON VALOR
STRATEGIE-KNÜLLER IN 3D
COMMAND & CONQUER
SCHWERPUNKT
FANTASTISCHE WELTEN
ÜBER 100 ADVENTURES & ROLLENSPIELE GETESTET
PLAYSTATION-TEST: DAS DUELL DES GRAUENS
SOUL REAVER VS. SILENT HILL



Das Offizielle Playstation Magazin 6-99 [9/10]
"Hervorragendes Fahrverhalten... Brilliante Renn-Action im Gangster-Ambiente"

O.P.M. STAR

Playstation Zone [90%]
"Noch nie kam ein Spiel den aufregenden Auto-Hetzjagden im TV so nah"

PLAYSTATION ZONEHIT

PowerStation 7-99 [93%]
"Ein besseres Spiel dieses Genres wirst Du so schnell nicht wieder finden."

Playstation /Das Fun-Magazin 7-99
"Driver ist der spielgewordene 70er-Jahre-Streifen. Mein Rat an alle Action-Freunde: Unbedingt zugreifen!"

PLAYTIP Playstation

Playstation Games 3-99
"Noch nie zuvor wurden Autoverfolgungsjagden derart packend in Szene gesetzt."
"Driver dürfte eines der originellsten Rennspiele des Jahres werden."

Offizielles Playstation Magazin 3-99
"Ein echtes Highlight."

Playstation Games 4-99
"...potentieller Anwärter auf eine 90er Wertung..."

Fun Generation 4-99
"Potentieller Hitkandidat"

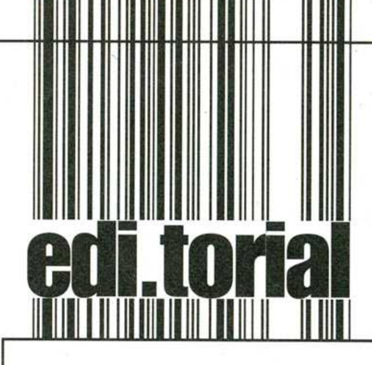
MCV KW09
"Geheimtip-unbedingt vormerken!"

Games And More 9-99
"Wen es bei den packenden Verfolgungsjagden im Sitz hält, der kann kein Racer-Fan sein. Mehr Spannung kann auch ein toller Action-Film kaum bieten."

Play Playstation 6-99
"Driver ist ein absoluter Spitzentitel, das steht außer Frage"

BEST BUY!

PC Games 3-99
"Reflections...führt damit das Genre der Rennspiele in ein neues Zeitalter."



fun.generation
DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE

0899

erste.woche: Abschied

Scheiden tut weh: Zwei Jahre fun.generation, und noch immer nicht weiser. Fabian Döhla verläßt unser Team: Rudolph hat ihn doch noch erwischt – seit seinem 18. Lebensjahr ist Fabian ihm entkommen, aber demnächst heißt es "Stillgestanden, Gefreiter Döhla!" Oder ob er doch noch ein Hintertürchen entdeckt...? Wie auch immer: Fabian läßt die fun.generation hinter sich – aber der Gute geht der Videospielwelt nicht verloren. Noch immer wird tüchtig "gezockt" – und wenn nicht gerade eine fetter Korallenfingerfrosch aus hauseigener Zucht über die PlayStation hupft, dann finden nach wie vor die heißesten Neuheiten ihren Weg ins Döhlasche Domizil. Außerdem freut sich unser lieber Ex-Kollege – zumindest bis zum vermeintlichen Wehrdienstantritt – auf regelmäßiges Ausschlafen... Na dann: Gute Nacht... und viel Glück für die Zukunft, Fabian!

zweite.woche: Software-Flut

Der nächste Ausfall: Unser Freelancer vom Dienst ist zwar ein ganz famoser Informatiker....aber das wissen leider nur wir. Seinen Uni-Professoren muß Andi erst noch beweisen, was für ein ausgeschlafenes Kerlchen er ist. Das heißt im Klartext: Bis auf seine Kommentare im Wertungsforum, den "Outcast"-Bericht und einen mickrigen Einspalter hat uns Herr Ulrich in diesem Monat – notgedrungen – den Rücken gekehrt. Ergo: Während sich Andreas in ländlicher Idylle auf die Prüfungen vorbereitet hat, sind seine Kollegen im Dreieck gesprungen. Denn: Haben wir Ende Mai noch nicht gewußt, womit wir das Heft füllen sollen, ist plötzlich eine regelrechte Software-Flut über uns hereingebrochen. Gleich sechs mal haben wir in dieser Ausgabe unser "Hi-Score"-Prädikat vergeben!

dritte.woche: Black is beautiful

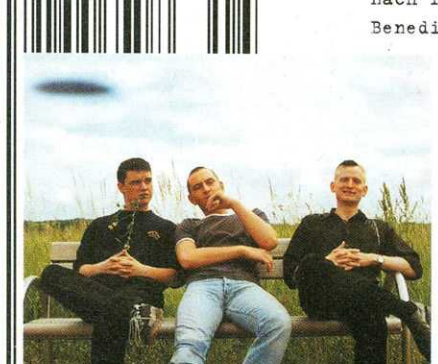
Falls Ihr's noch nicht bemerkt hab: Den Mammut-Teil in dieser Ausgabe machen Adventures und Rollenspiele aus. Und das nicht etwa, weil unsere Redakteure so wild darauf sind, sondern weil die Publisher die entsprechenden Genre-Vertreter wie wild auf den Markt werfen. Es geht rund in der Fantasy-Welt. Grund genug für uns, das Genre näher unter die Lupe zu nehmen und Euch den totalen Überblick zu verschaffen. Auf den Seiten 14 – 28 lest Ihr unseren Themen-Schwerpunkt "Fantastische Welten": Hier finden sämtliche Abenteurer und alle, die es noch werden wollen, einen umfassenden Rückblick auf die letzten zehn Jahre Adventure- und Rollenspiel. Und: Den Ausblick in die Zukunft – denn die sieht für den Hobby-Abenteurer rosig aus! Also – Adventure-Spieler aufgepaßt: Haltet besonders nach den schwarz hinterlegten Artikeln Ausschau – dort dreht sich alles um Euer Lieblings-Thema!

vierte.woche: Abenteuerspiele... und was noch?

Jede Menge: Außer "Soul Reaver", "Silent Hill" und diversen Übersee-Highlights ist auch anderweitig hochkarätige Spiele-Kost in die Redaktion getrudelt. Benedikt verlustiert sich mit Infogrames' "V-Rally 2" und fröhnt Sonys analogem Hupf-Overkill "Ape Escape". Parallel zum verspielten Vergnügen wird unser Poststapel täglich größer. Ob bei den Lesern, der Industrie oder unseren Mitbewerbern: Fun.generation ist auf jeden Fall im Gespräch - und die meisten Reaktionen verwöhnen uns. Deshalb an dieser Stelle ein dickes Dankeschön an alle!

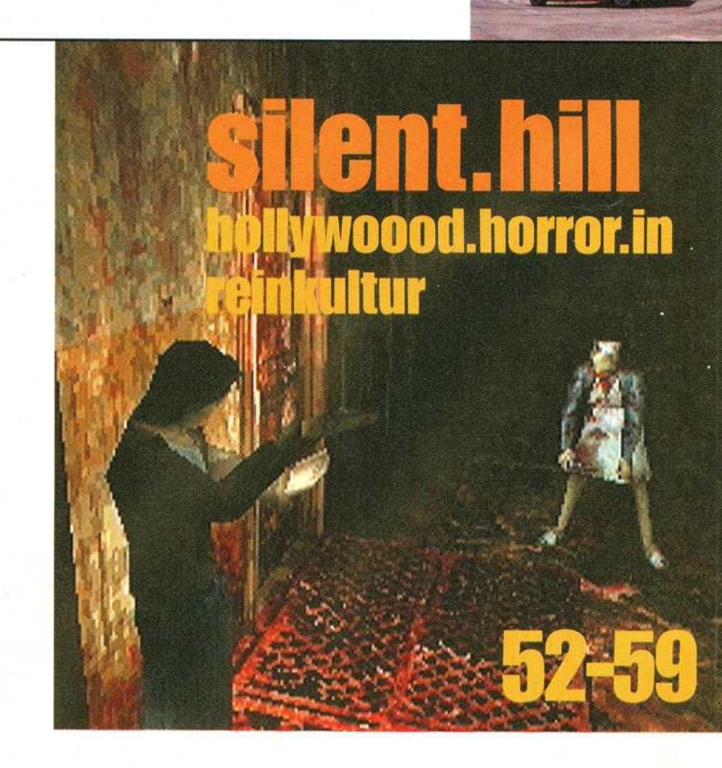
auch.noch

Der Stapel Antworten auf unsere Leserumfrage in der vergangenen Ausgabe beweist's: Die meisten von Euch wollen mehr Informationen über die Macher von fun.generation. Deshalb nebenstehend das passende Foto mit (von links nach rechts) den Redakteuren Daniel Johannes und Benedikt Plass (kurz: Bene) sowie Chefredakteur Robert Bannert Ersterer und letzterer verzehren gerade ihr üppiges Mittagsmahl - und knabbern auf dem herum, was die Würzburger Flora dem hungrigen Schreiberling so zu bieten hat. Fehlen also nur noch unsere Grafik-Zauberer Georg Behringer und Stefan Kachur - die sich für die vorliegende Ausgabe ganz besonders ins Zeug gelegt haben. Und weil Georg für den "Soul Reaver"-Test satte 110 Intro-Shots aussortieren und unterbringen mußte (Stichwort: Daumenkino), gibt's auch von ihnen bald ein Foto - demnächst in dieser Zeitschrift!





soul.reaver
die.gruft.ruft
60-68



silent.hill
hollywoood.horror.in reinkultur
52-59

fun.generation

DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE

in.halt 0899







GAME BOY COLOR

Rub.riken

Akt.uelles...

Wertungs.forum

Aus.land

Aus.getrickst

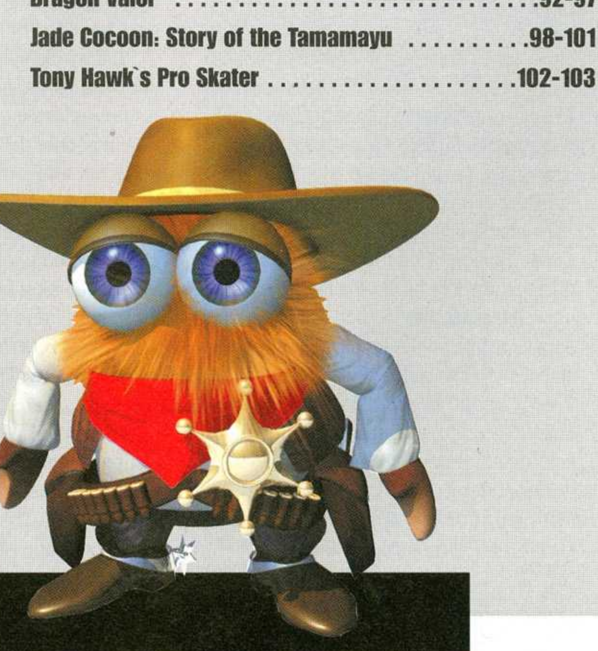
Med.ien

Aus.blick

Schwer.punkt

Neu.erscheinungen

Vor.schau





fun.generation
DAS FACH

Hallo fun.generation-Team, normalerweise würde ich nie im Leben einen Leserbrief schreiben. Das liegt daran, daß ich Videospielzeitschriften bisher nie sonderlich ernst genommen habe. (...) Ich freue mich sehr darüber, daß endlich mal jemand kapiert hat, daß Videospielmagazine nicht immer wie die neueste "BRAVO" aussehen müssen, und auch nicht so geschrieben sind. Die neue **fun.generation** macht auf mich den Eindruck einer wirklich ernstzunehmenden Zeitschrift. Ich hoffe, daß dieser Umstand auch dazu beitragen kann, daß das Thema Videospiel vielleicht noch ein bißchen mehr sein Schmuddelimage verliert. Layout, Texte, Umfang und die Bindung – alles perfekt! Ich will das Abo!
Tschüß, Christian Bethke, via E-Mail

Seid gegrüßt!
Es ist vollbracht, endlich hat ein Magazin erkannt, daß die Leserschaft sich nicht nur aus verpickelten Teenagern zusammensetzt, sondern auch Erwachsene eine nicht zu unterschätzende Gruppe darstellen, derer sich anzunehmen ist. Um dem zu genügen, versteht Ihr es meisterlich durch lesenswerte und informative Reportagen auch den Blick hinter die Kulissen zu ermöglichen. Der Schreibstil ist weit entfernt von den sonst üblichen Platitüden und besticht durch seine Klarheit. Inhaltlich ist die neue **fun.generation** logisch aufgebaut und übersichtlich gegliedert. Die Tests gehen auf das Wesentliche ein und sind im Wertungsdurchschnitt nahe an einer objektiven Beurteilung. Haltet den eingeschlagenen Kurs bei! Ein zufriedener Abonnent.
*Mit freundlichen Grüßen,
Olivier Thomassin, via E-Mail*

Danke für die lobenden Worte. Wir werden Euch weiterhin kompetent und motiviert über die schöne Welt der Videospiele und Unterhaltung informieren – versprochen! Stichwort Neuerscheinungen: Die Wertung unter dem Artikel stammt vom jeweiligen Autor – die restlichen Wertungen und Meinungen findet Ihr im Wertungsforum! ■

Ola **fun.generation**-Team,
ich lese Euer Mag seit seiner Geburtsstunde und finde, daß es das kompetenteste in deutschen Landen ist. Über Euer neues "Outfit" werde ich kein einziges Wort verlieren. Es sei nur soviel gesagt, daß das Auffinden der Ausgabe 5/99 als Story für den neuesten "Indiana Jones"-Film hätte herhalten können, und daß nach den etlichen Stunden im Zeitschriftenladen (Ich kannte mittlerweile den Besitzer persönlich und war schon fast mit seiner Tochter verlobt!!!) eine nicht ganz jugendfreie Fluchorgie stattfand, als ich die **fun.generation** endlich in den Händen hielt (...)

1. Ich würde gerne wissen, ob es möglich sein wird, mit dem Dreamcast ganz normal im Netz zu "surfen" (E-Mails etc.?), oder wird das Modem nur für schöne Multiplayer-Metzeleien genutzt? (...)

2. In der "Game Star" 7/99 wird eine Umfrage unter Spieledesignern präsentiert, in welcher es heißt, daß die Generation "Konsolen 2000" keine Konkurrenz für PC's darstellen wird. Was haltet Ihr von einer solchen Aussage? Wie seht Ihr die Chancen im "Kampf" gegen den PC?

3. Zum Schluß würde ich gern wissen, wie Ihr die Möglichkeit eines Marktführerwechsels einschätzt, angesichts der Tatsache, daß die "großen Drei" mit völlig neuen Plattformen auf den Markt strömen. Wird SONY gegen den Dreamcast oder den Dolphin bestehen können, oder werden wir 2001 einen neuen Videospiel-King krönen können.

(...) Ich freue mich jetzt schon auf Antwort (...) *Weiterhin alles Gute,
Paul Pieczywski*

Zum Cover: Wie Du bei Ausgabe 7/99 sicherlich schon bemerkt hast, bringen wir nicht zwangsläufig ein technisches Schwerpunkt-Thema auf den Titel – sondern nur, wenn es sich absolut anbietet.

Zu 1.: Segas Dreamcast ist nicht nur als Spielkonsole, sondern auch als Internet-Maschine konzipiert. Zum Deutschland-Start im September erhaltet Ihr für 499,- DM die Konsole inklusive integriertem Modem und Internet-Zugang – und zwar ohne monatliche Grundgebühr über die Telekom. Gesurft wird ausschließlich zum Ortstarif. E-Mails verschicken, stundenlange Surf-Sessions oder Mehrspieler-Meucheleien – kein Problem mit dem Dreamcast.

Zu 2.: Wer die "PlayStation 2"-Demos gesehen hat, weiß wie's um die Leistungsfähigkeit der kommenden Konsolen-Generation bestellt ist. Die DVD (Digital Versatile Disc) als Speichermedium eröffnet ungeahnte Möglichkeiten – spielbare Filme in Echtzeit rücken in greifbare Nähe. Unsere Einschätzung: PC und Konsolen werden sich nichts schenken – doch dank "PlayStation 2" und Co. wird kein PC-Besitzer die Videospiele-Welt ignorieren können. Denn: Das Preis-/Leistungsverhältnis spricht eindeutig für die Konsolen: DVD-Player, Internet-Zugang und Grafikwunder zu einem moderaten Preis – was begehrt das Zocker-Herz mehr? Also: Laß' Dich von den Aussagen der PC-Presse nicht verrückt machen. Jedes Magazin spricht – zwangsläufig – für sein Medium!

Zu 3.: Eine zuverlässige Prognose können wir nicht treffen, aber spannend wird's mit Sicherheit. Viel ist vom Erfolg des Dreamcast-Debüts abhängig: Sega kann mit seiner Edelkonsole verlorenen Boden gut machen und bis zum "PlayStation 2"-Launch die Marktverhältnisse zu seinen Gunsten verändern. Über Nintendos Dolphin-Projekt ist bis dato zu wenig bekannt – vielleicht gibt es für die Konkurrenz ein böses Erwachen... vielleicht auch nicht. Mehr dazu findest Du auf der letzten Seite unseres E3-Messeberichts in **fun.generation** 7/99. Bis dahin heißt die Devise abwarten, gute Spiele gibt's schließlich auch auf den "Oldies" ("Silent Hill", "Soul Reaver",...)! ■

schreibt uns eure meinung!

**leserbriefe
max-planck-str. 13
(d) 97204 höchberg
elektropost:
redaktion@fungeneration.com**

FLOHHAUS

DER SPEZIALIST FÜR SPIELE AUS ZWEITER HAND
Gebraucht An- und Verkauf und Neuware

Laden + Versand: Marktstraße 9
78054 VS-Schwenningen



Tel. 07720 / 81 25 57
Fax. 07720 / 81 25 59

Playstation Dreamcast Nintendo 64 Game Boy Saturn Mega Drive Super Nintendo

NES Super Nintendo Mega Drive Saturn Game Boy Nintendo 64 Dreamcast Playstation

SONY PLAYSTATION aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Konsole mit Pad	100.-	160.-
Abe´s Exoddus	30.-	59.-
Ace Combat 2	30.-	65.-
Asterix	35.-	69.-
Alundra	30.-	59.-
Apocalypse	35.-	69.-
A bug's life	30.-	69.-
Atlantis	35.-	69.-
A-Train	25.-	59.-
Blaze`N Blade	40.-	69.-
Breath of Fire	30.-	59.-
Baphomets Fluch	25.-	59.-
Baphomets Fluch 2	30.-	69.-
Cronicles of the sword	20.-	59.-
Crypt Killer	30.-	59.-
C.u.C.Alarmstufe Rot	15.-	35.-
C.u.C.Gegenschlag	35.-	69.-
Castlevania	30.-	59.-
Colin McRae Rally	30.-	69.-
Colony Wars	25.-	59.-
Colony Wars 2	35.-	69.-
Constructor	25.-	49.-
Cool Boarders 3	35.-	69.-
Crash Bandicoot 2	15.-	29.-
Crash Bandicoot 3	30.-	69.-
D	25.-	59.-
Darkstalkers 3	40.-	69.-
Dark Omen	35.-	69.-
Deathtrap Dungeon	25.-	49.-
Discworld	25.-	59.-
Discworld 2	30.-	69.-
Dead or Alive	30.-	59.-
EA-Boxchampion	30.-	69.-
Excalibur	20.-	49.-
F1`97	15.-	29.-
F1`98	20.-	59.-
Future Cop	30.-	65.-
Fifa 99	35.-	65.-
Fighting Force	30.-	59.-
Final Fantasy 7	15.-	35.-
Forsaken	15.-	39.-
Frankreich 98	20.-	39.-
Grandstream Saga	30.-	59.-
G-Police	15.-	35.-
Gran Turismo	15.-	35.-
Gex 3D	15.-	39.-
Heart of Darkness	15.-	29.-
Hugo 2	35.-	65.-
Hard Edge	35.-	69.-
KKND Krossfire	35.-	69.-
Kensei	35.-	69.-
Little Big Adventure	25.-	49.-

	Ankauf	Verkauf
Legacy of Kain	25.-	59.-
Lifeforce Tenka	25.-	59.-
Lucky Luke	30.-	59.-
Metal Gear Solid	40.-	69.-
MDK	15.-	39.-
Medievil	35.-	69.-
Monkey Hero	30.-	69.-
Monopoly	30.-	69.-
Myst	25.-	59.-
Music	35.-	69.-
Nagano	25.-	59.-
Need for Speed 2	25.-	59.-
Need for Speed 3	30.-	59.-
Need for Speed 4	40.-	69.-
NHL ´99	35.-	69.-
Ninja	25.-	49.-
Nuclear Strike	30.-	69.-
ODT	30.-	59.-
Point Blank	25.-	59.-
Popoulos	30.-	69.-
Pinball Timeshock	30.-	59.-
Ridge Racer 4	35.-	69.-
Racing Simulation 2	40.-	69.-
Rebell Assault 2	25.-	59.-
Resident Evil D.C.	25.-	59.-
Risiko	30.-	59.-
Riven	30.-	69.-
Road Rash 3D	30.-	69.-
Sim City 2000	30.-	59.-
Suikoden	20.-	59.-
Spyro the Dragon	35.-	69.-
Syndicate Wars	25.-	59.-
Tekken 3	35.-	69.-
Transport Tycoon	30.-	59.-
Test Drive 5	30.-	59.-
Theme Hospital	30.-	59.-
Time Commando	20.-	39.-
Toca 2	35.-	69.-
Tomb Raider 2	15.-	35.-
Tomb Raider 3	35.-	65.-
Twisted Metal	25.-	59.-
Vigilante 8	20.-	49.-
Warzone 2100	35.-	69.-
Warcraft 2	30.-	59.-
Wild Arms	30.-	59.-
Wing Commander 3	25.-	59.-
Wing Commander 4	30.-	69.-
Wing Over 2	35.-	69.-
WCW nWo Thunder	30.-	59.-
WWF Warzone	25.-	59.-
X-Com	30.-	59.-
Z	20.-	59.-

GLEICH ANRUFEN !

Wir führen Neu- und Gebrauchtwaren für alle Konsolen

Playstation Platinum aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Abe´Odysee	15.-	29.-
Alien Trilogy	15.-	29.-
Command & Conquer	15.-	29.-
Crash Bandicoot	15.-	29.-
Croc	15.-	29.-
D.-Derby 2	15.-	29.-
G.T.A . London	15.-	29.-
G.T.A	15.-	29.-
Hercules	15.-	29.-
Jurassic Park	15.-	29.-
Micro Machines	15.-	29.-
Pandemonium	15.-	29.-
Porsche Challange	15.-	29.-
Rayman	15.-	29.-
Resident Evil	15.-	29.-
Road Rash	15.-	29.-
Soviet Strike	15.-	29.-
Tekken 2	15.-	29.-
Toca Touring Car	15.-	29.-
Tomb Raider	15.-	29.-
True Pinball	15.-	29.-
V-Rally	15.-	29.-
Wipeout 2097	15.-	29.-
Worms	15.-	29.-

Gameboy aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Game Boy Pocket	40.-	69.-
Aladdin	15.-	29.-
Alleway	10.-	29.-
Asterix	10.-	29.-
Batman	10.-	29.-
Castlvania	10.-	29.-
Donkey Kong Land	10.-	35.-
Dschungelbuch	10.-	29.-
Dr.Mario	10.-	29.-
Final Fantasy	15.-	35.-
Hook	8.-	25.-
Kirbys Dreamland	10.-	29.-
König der Löwen	15.-	29.-
Lamborghini	10.-	29.-
Lucky Luke	15.-	39.-
Mario Land 2	10.-	29.-
Mystic Quest	10.-	29.-
Power Rangers	10.-	29.-
Pinocchio	15.-	29.-
Prince of Persia	10.-	29.-
Zelda	10.-	29.-
Gameboy Color	50.-	99.-

NINTENDO 64 aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Konsole	90.-	140.-
Aero Fighter Assault	30.-	69.-
Banjo & Kazooie	30.-	59.-
Blast Corps	25.-	49.-
Body Harvest	30.-	59.-
Bettle Racing	40.-	79.-
Castlevania 64	40.-	79.-
Diddy Kong Racing	30.-	59.-
F1 World Grand Prix	20.-	49.-
F-Zero X	30.-	59.-
Fifa 99	40.-	79.-
Goemen	20.-	49.-
Hang Time	20.-	39.-
Lamborgini	20.-	49.-
Lylat Wars	20.-	49.-
Mario Kart	20.-	49.-
M.-Impossible	35.-	75.-
NBA Courtside	25.-	59.-
NBA LIVE 99	40.-	79.-
NHL 99	40.-	79.-
Star Wars Racer	40.-	79.-
Snowboard Kids	20.-	49.-
Snowboarding 1080	35.-	69.-
Top Gear Overdrive	40.-	79.-
Turok	25.-	59.-
Turok 2	40.-	69.-
WCW vs nWo Revenge	40.-	79.-
Wipeout 64	40.-	79.-
WWF Warzone	30.-	69.-
Yoshi´s Story	30.-	59.-
Zelda	35.-	79.-

Neuwaren Playstation

Konsole mit Dual Shock	239,95
Akuji the Heartless	89,95
Asterix	89,95
Blaze N Blade	89,95
Breath of Fire 3	89,95
Civilization 2	89,95
Croc 2	89,95
C & C-Gegenschlag	89,95
Crash Bandicoot 3	89,95
Driver	89,95
Earthworm Jim 3D	89,95
Fifa 99	89,95
G-Police 2	99,95
Global Domination	89,95
Hard Edge	89,95
KKND	89,95
Leg. Of Kain Soul Reaver	89,95
Monkey Hero	89,95
Metal Gear Solid	99,95
Music	89,95
NBA Live 99	89,95
Need for Speed 4	89,95
O.D.T	49,95
Popoulos	89,95
Racing Simulation 2	69,95
Rayman 2	89,95
Ridge Racer 4	89,95
Silent Hill	89,95
Sports Car GT	89,95
Tekken 3	99,95
Tomorrow never dies	99,95
Toca Touring Car 2	89,95
Warzone 2100	89,95
WCW VS.Nwo:Thunder	79,95
V- Rally 2	89,95

Ab 3 Teile Versandkostenfrei

Schnellversand: bis 17.00 Uhr bestellte Ware werden noch am selben Tag abgesendet.
Versandkosten: DM 9.- + Nachnahmegebühr. Für nicht angenommene Waren berechnen wir pauschal DM 20.-
Ankauf bequem per Post **nach** telefonischer Absprache.

Neuwaren Platinum

Abe's Oddysee	49,95
Alien Trilogy	49,95
Bust a Move 2	49,95
Command & Conquer	49,95
Crash Bandicoot 2	49,95
Croc	49,95
Destruction Derby 2	49,95
G.T.A	49,95
Hercules	49,95
Jurassic Park	49,95
Mickey's Wild	49,95
Micro Machines V3	49,95
Moto Racer	49,95

Neuwaren Platinum

Porsche	49,95
Rayman	49,95
Resident Evil	49,95
Road Rash	49,95
Soul Blade	49,95
Soviet Strike	49,95
Tekken 2	49,95
Toca Touring Car	49,95
Tomb Raider	49,95
True Pinball	49,95
V-Rally	49,95
Wipeout 2097	49,95
Worms	49,95

Neuwaren Dreamcast

Konsole	579,95	House of the Dead 2	139,95
Joypad Dreamcast	89,95	Get Bass incl. Angel	209,95
Joystick Arcade	159,95	King of Fighter 98	149,95
RGB-Kabel	49,95	Psychic Force 2012	119,95
VMS Memory Card	89,95	Power Stone	149,95
Blue Stinger	139,95	Pen Pen	119,95
Buggy Heat	149,95	Sega Rally 2	139,95
Daytona 2	149,95	Sonic Adventure	139,95
Dynamite Deka 2	149,95	Tetris 4D	109,95
F1-Monaco GP	139,95	Virtua Fighter 3tb	109,95

Weitere 1001 Artikel auf Lager

07/99

software.news
aktuelles vom software.markt

Fear Factor

Kurzmeldungen:

+++ Neues von Square: Gerüchten zufolge werkeln die Japaner bereits an "Chrono Trigger 2" und "Xenogears 2" (beide PlayStation) +++ Konkurrenz für Capcom: Infogrames schicken mit "Alone in the Dark 4" ihren Horror-Klassiker erneut ins Rennen. Das Grusel-Abenteuer soll im Herbst 2000 für PC, Dreamcast und PlayStation erscheinen +++ Nintendo ändert den Kurs: Der Videospiel-Gigant will angekündigte 64 DD-Titel nun doch ausschließlich auf Modul veröffentlichen. Genannt wurden bislang "Kirby's Air Ride", "Super Mario RPG 2", "Fire Emblem 64" und "Mother 3". Uns soll's recht sein - schließlich wird das 64 DD angeblich nie außerhalb von Japan erscheinen +++ Noch mehr Konkurrenz für Capcom: Mit "Fear Factor" hat auch Eidos einen "Resident Evil"-Klon in petto. PlayStation-Zocker dürfen sich gegen Ende des Jahres gruseln +++ Schlittensport: In EA's "Sled Storm" (PSX) braust Ihr mit Motorschlitten über verschneite Pisten +++ Klassiker-Revival: Westwood schickt Euch im vierten Quartal wieder auf "Spice"-Suche - dann erscheint nämlich "Dune 2000" für die PlayStation +++ Team FEB-Update: Die Hamburger Jungs haben ihren Future-Racer "Yarg" kurzerhand in "Killer Loop" umgetauft - sonst bleibt alles beim alten! +++

Crash Team Racing
Rennspiel
Sony







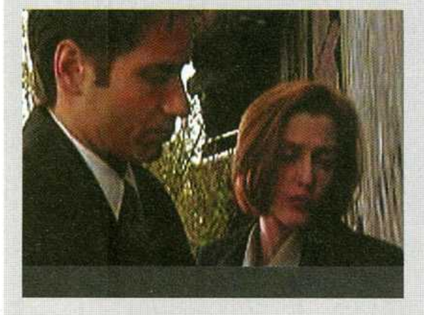
Mit Vollgas durch den Dschungel: Beutelratte Bandicoot macht es Wegbereiter Mario nach, und schwingt sich in ein schickes Go-Kart. Zusammen mit "Speed Freaks" buhlt das Sony-Maskottchen nun um die Gunst der Fun-Racer-begeisterten Spielegemeinde. Für welchen Titel sich die Masse entscheidet, wird sich noch zeigen...

Der australische Fuchs-Verschnitt protzt durch Prominenz – und hat noch ein paar bekannte Gesichter mitgebracht: Neben Crash höchstpersönlich tuckern noch acht weitere Fahrer über die Pisten. Crashs Schwester Coco klemmt sich ebenso hinter das Steuer wie der üble Dr. Neo Cortex. Der mimt diesmal übrigens nicht den Oberschergen – dafür wird er von Dr. Nitros Oxide abgelöst. Der durchgeknallte Wissenschaftler ist im Geschwindigkeitsrausch und will die ganze Welt in eine riesige Rennpiste verwandeln. Für dieses Vorhaben hat der abgedrehte Akademiker eine spezielle Maschine entwickelt: Der "Hyper Activator" soll aus der Dschungel-Landschaft flaches Kart-Terrain machen. Um dem guten Doktor also zu zeigen, wo der Hammer hängt, fahrt Ihr mit ihm um die Wette – der Gewinner bekommt die verhängnisvolle Apparatur. Auch am Start: Cocos Schmusetiger Pura, der winzige Tiny, Ripper Roo sowie die Zwillinge Aku Aku und Uka Uka. In altbekannter Manier liefert sich die kunterbunte Sippe heiße Rennen – dabei bleibt kein Auge trocken und kein Fahrer verschont. Auf den Strecken stehen Crash-typische Holzkisten – rast Ihr durch den Bretterverschlag hindurch, gibt's amüsante Goodies. Aktiviert Turbo-Boosts, um hartnäckige Verfolger abzuhängen oder jagt dem Vordermann eine Rakete ins Fahrzeug – ausgelassenen Multiplayer-Sessions steht nichts im Wege. Zu viert kommt dann auch erst richtig Laune auf: "Wer hat hier schon wieder 'ne Bombe hingelegt? Na, warte!!" Auch Tuning-Fans kommen auf ihre Kosten: In Lugnut's Garage dürft Ihr Euer Kart zum übermotorisierten Super-Flitzer aufrüsten.

Veröffentlichung: Herbst

X-Files
Interaktiver Film
Sony







Mystery auf der PlayStation: Fans der populären Fernseh-Serie dürfen sich freuen – die spannenden Ermittlungen von Fox Mulder und Dana Scully können bald auch auf der heimischen Konsole nachgespielt werden. Wenn auch nicht das berühmte FBI-Paar die Hauptrolle im Videospiel übernimmt, immerhin tauchen die beiden Partner hin- und wieder mal in kleineren Szenen auf. Star der "Akte X"-Versoftung ist Agent Craig Willmore – der engagierte Jungspund soll sich nun um die mysteriösen Fälle kümmern. Hier geht's, wie im Fernsehvorbild, in erster Linie um Paranormales: Forscht nach geheimen UFO-Akten, inspiziert geheime Labors der US-Regierung oder sucht Beweise für die Existenz von Außerirdischen. Dabei gilt der Leitsatz "Die Wahrheit ist irgendwo da draußen!" – Mystery-Freaks kennen Mulders Motto nur zu gut. Generell wurde großer Wert auf Authentizität gelegt: Charaktere und Atmosphäre entwickeln sich im Laufe des "Spiels" ebenso glaubwürdig wie in der Serie. Kein Wunder – hat doch Chris Carter ("Akte X"-Schöpfer) selbst den Stift in die Hand genommen und die Story für den PlayStation-Ableger verfaßt. Die zwei CDs sind vollgepackt mit FMVs: Euer pflichtbewußter Ermittler betritt auf Knopfdruck neue Räume, untersucht verdächtiges Mobiliar und befragt Zeugen sowie Informanten. Ihr klickt also beliebig in der digitalisierten Real-Umgebung herum – Unterhaltungen und Zwischensequenzen werden in kleinen Filmchen gezeigt. Doch tapst Ihr nicht einfach linear durch's Mystery-Universum, um am Ende einem Gray gegenüberzustehen - Eure individuellen Entscheidungen beeinflussen das Geschehen und den Verlauf der Story erheblich: Je nach Vorgehensweise reagieren die Charaktere unterschiedlich und werdet Ihr mit anderen Rätseln konfrontiert.

Zumindest auf dem Papier hört sich "X-Files" ganz ansprechend an: Ob's für "Akte X"-Fans auch ein Wiedersehen mit dem "Mann mit der tiefen Stimme" (Deep Throat) und dem Krebskandidaten gibt, können wir derzeit noch nicht sagen...

Veröffentlichung: 22. September







Ruff & Tumble

Jump'n'Run
GT Interactive





Kunterbunter Katastrophenalarm: In der Welt der Träume herrscht Chaos. Die Problematik ist ernster denn je: Sämtliche 40 Winks wurden entführt. Die Aufgabe der kleinen Traumgestalten ist es, bei Kindern und Erwachsenen für ruhige Nächte zu sorgen, und finstere Alptraumgestalten zu verscheuchen. Jetzt hat es die niedlichen Beschützer selbst erwischt: Der schlecht gelaunte NiteKap hat sie allesamt verschleppt. Der fiese Bösewicht findet nachts keine Ruh, und läßt seinen Grand kurzerhand an den unschuldigen Winks aus. Und es kommt noch schlimmer: Der Wächter der Nacht will die niedlichen Schutzpatronen in gemeine Hood-Winks verwandeln – die bösen Gegenstücke verstecken sich unter den Betten der Kinder und jagen ihnen mit feistem Gekichere Angstschauer über den Rücken, nur um die Kleinen anschließend in unheimliche Alptraumwelten zu entführen. Aber noch ist es nicht zu spät: Die erhoffte Hilfe kommt aus der Realwelt – Geschwisterpaar Ruff und Tumble erklären sich bereit, nach den verschollenen Winks zu suchen. In den eigenen Träumen stolpert das dynamische Duo von einem unglaublichen Abenteuer ins nächste – an jeder Ecke lauern Gefahren: Die unheimlichen Kreaturen der Nacht wollen Euren Protagonisten ans polygonale Leder. Sowohl Gegner als auch Fantasy-Terrain sind in 3D gehalten – in bester Mario-Manier marschiert Ihr durch die bunten Traumlandschaften. Die Stationen sind obligatorisch: Ob Geisterschloß, tiefster Kerker oder futuristisches Weltall-Szenario – die Level-Themen hat man alle schon mal gesehen. Um sich vorgeschichtlichen Bestien und mittelalterlichem Kobold-Konsortium zu erwehren, greifen die titelgebenden Geschwister tief in die Trickkiste. Auf Knopfdruck ändern die knuffigen Kiddies ihr Aussehen: Ob muskulöses Monster, glänzender Robo-Held oder artistischer Ninja – die Verkleidungen entsprechen typischen Kinder Fantasien. Im neuen Look seht Ihr nicht nur gleich viel fescher aus als im baumwollenen Schlafanzug, die coolen Kostüme spendieren den Helden auch neue Fähigkeiten. Die habt Ihr auch bitter notwendig, denn neben simplem Monsterplätten stehen zahlreiche Rätsel auf der Tageskarte. Ob die farbenfrohe Hopserei traumhaft oder ein wahrer Alptraum wird? Wir lassen uns überraschen! **(Veröffentlichung: 3. Quartal)**

szene.news
aktuelles vom videospiele.markt

Konami macht ernst

Na, habt Ihr's auch – Konamis "Metal Gear Solid"? Ja? Na, dann aber hoffentlich als Original. Denn Software-Piraterie schädigt nicht nur Industrie und Entwicklung, die illegale Vervielfältigung der PlayStation-"Schwarzlinge" zieht obendrein noch drakonische Strafen nach sich. Und wer immer noch glaubt, das Problem "Raubkopie" gehe ihn nichts an (besonders dann, wenn er drei Dutzend davon im Schrank stehen hat), der fragt den jüngsten Betroffenen – dem ist das Lachen nämlich vergangen: Der arme Kerl ist auf frischer Tat ertappt worden, und im schlimmsten Fall droht jetzt der Aufenthalt hinter schwedischen Gardinen. Anzeige ist bereits erstattet – und eine massive Geldstrafe so gut wie sicher. ■

Jahresabschluß bei SCEE

Sony Computer Entertainment Deutschland hat zum Abschluß des letzten Geschäftsjahres einen Umsatz von 470 Millionen DM angemeldet. Zum Vergleich: Im Vorjahr waren's noch 380 Millionen....die Frankfurter steigern sich also – und haben auch nicht vor, so schnell damit aufzuhören! Um das Ergebnis kurz aufzuschlüsseln: Abgesetzt wurden 1,45 Millionen PlayStations, 2,65 Millionen Spiele und 1,9 Millionen Zubehörprodukte. Für die Absatzermittlung verantwortlich: Der Spielwarenhandel (32%), der PC-Handel (23%), die Großhandel/Videogames EH (21%), Unterhaltungselektronik (20%) und Großhandel/Videoverleih EH (4%).

Für das nächste Jahr hat man sich noch ehrgeizigere Ziele gesteckt: Zwei Millionen Geräte, zehn Millionen Spiele und vier Millionen mal Peripherie hält man für realistisch. Na, ob die sauer verdiente Mark beim Steuerzahler auch noch 2000 gar so locker sitzt? Wir sind gespannt. ■

Oscar für Link

Kreativität zahlt sich aus: Auf der diesjährigen E3 hat Nintendos Entwicklungs-Chef Shigeru Miyamoto gleich sechs Preise auf einmal eingeheimst. Die "Academy of Interactive Arts & Sciences" (AIAS) hat sein Meistwerk "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" neben der begehrten "Game of the year"-Auszeichnung mit noch fünf anderen Preisen bedacht. ■

Wieder unter uns

Wer kennt ihn noch? Den einzigen Teufel der Spiele-Szene, dessen Visage noch bekannter ist als die vom "Diablo" (ob's wohl am markanten Kinn liegt)? Die angekündigte Konsolen-Umsetzung von "Dungeon Keeper" ist zwar bis heute noch auf keinem TV-Schirm erschienen....aber man soll ja die Hoffnung nie aufgeben... Schließlich kommt für den PC demnächst schon der zweite Teil: Wer den Dreamcast auf seine Einkaufsliste setzt, darf vielleicht noch mit einer Umsetzung rechnen. Aber ob als PC-Titel oder als Konsolen-Highlight: Der Dungeonkeeper selber ist und bleibt beeindruckend – besonders dann, wenn Ihr ihm in den heimischen vier Wänden auf die Schulter klopfen könnt. Für die teuflische Invasion schuldig bekennt sich Großfigurenspezialist Marc Klinnert vom Studio Oxmox: Unsere Abbildungen zeigen seine jüngste Schöpfung im Detail – und laden uns aufdringlich dazu ein, für Ende des Jahres tüchtig zurückzulegen. Denn dann kommt der rund drei Meter große und handbemalte Plastik-Keeper in den Handel. Wir sind gespannt... und versuchen uns, das Schmuckstück schon mal im Vorfelde zu sichern. Also: Wer wissen will, wie Marc Eure Bildschirmhelden zu plastischem Leben erweckt, der studiert die "Studio Oxmox"-Reportage in **fun.generation** 6/99... und wer das Videospielfiguren-Kabinett von Höchberg besuchen will, der schaut in ein paar Jahren bei **fun.generation** dabei. Ob guter Nintendo-Elf oder böser Keeper: Dem Charme von Marks Figuren könnt Ihr Euch kaum erwehren – und ehe Ihr Euch verseht, hat Euch der Höllenfürst seine Keule über den Schädel gezogen! ■



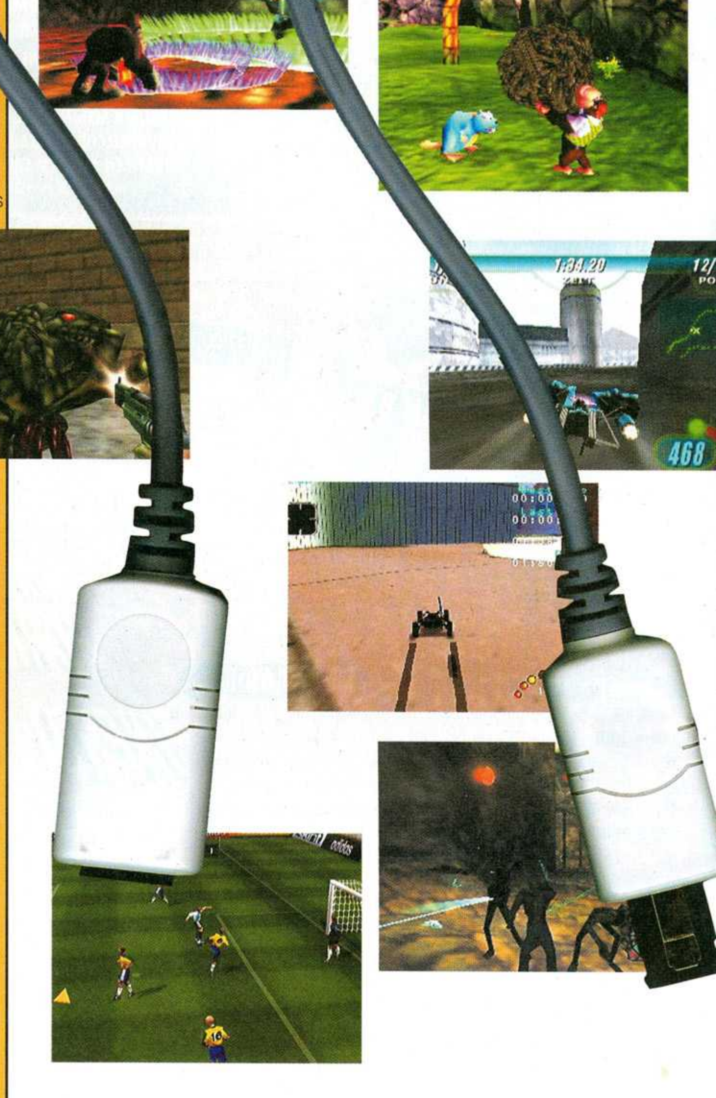




PLAY TO WIN
NEVER TO LOSE!
GAME BUSTER DELUXE
DELUXE
DAS ULTIMATIVE SCHUMMELMODUL
FOR REAL CODE JUNKIES
NINTENDO 64
PlayStation
ENTHÄLT ALLE FEATURES DES ORIGINAL GAMEBUSTER • PLUS FREEZE-MODUS: HALTET DAS SPIEL AN, VERWENDET DIE POWER DES GAMEBUSTER UND KEHRT MIT EINEM EINZIGEN TASTENDRUCK WIEDER IN DAS EIGENTLICHE SPIEL ZURÜCK! PLUS CODE GENERATOR: FINDET EIGENE SCHUMMELCODES HERAUS! (N64-VERSION BENÖTIGT NINTENDOS ODER DATELS SPEICHERERWEITERUNG • PLUS VIRTUAL MEMORY: EINGEBAUTE 8 MEG-MEMORY CARD FÜR BIS ZU 120 SPEICHERPLÄTZE!* • TAUSENDE EINGEBAUTER SCHUMMELCODES • VOLL PROGRAMMIERBARER SPEICHER: FINDET NEUE SCHUMMELCODES HERAUS! • CD SUPPORT*: SEHT EUCH VIDEOSEQUENZEN UND GRAFIKEN AUS DEM SPIEL AN!
* NUR BEI DER PLAYSTATION-VERSION
FÜR PLAYSTATION ODER NINTENDO 64!
bei Bestellung unbedingt gewünschtes System angeben!
NEU!
DM 99,-
DM 119,-
INTERACTOR
• FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN • KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT • ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PAK-SPIELEN
DM 79,-
DM 79,-
SHOCKWAVE
• JETZT FORCE FEEDBACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR FÜR BEI RUMBLE PAK SPIELEN • 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT
DM 99,-
DM 89,-
DM 79,-
48 IN 1
24 IN 1
8 IN 1
MEMORY CARD PLUS
LED STATUS INDICATOR
TURBO FORMAT
TURBO FORMAT
TURBO FORMAT
UNENDLICH ENERGIE
SCHNELLER RENNEN
UNENDLICHER SPIELSPASS
720-360-120 BLOCK MEMORY CARD
• SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE - 48MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - MIT DATAFLASH ANLEITUNG • SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE - 24MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - FORMSCHÖNES GEHÄUSE • SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - 8MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - EINFACHSTE HANDHABUNG - HIGH-QUALITY-GEHÄUSE • ALLE MODULE TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON MINUTEN
DM 49,-
DM 79,-
4MEG MEMORY CARD
1 MEG - 4 MEG MEMORY CARD
NEXT GEN 1 MEG
1 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64 • 4MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL
NEXT GEN 4 MEG
4 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64 • 16MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL
15 BLOCKS MEMORY CARD
SPEICHERT BIS ZU 15 SPIELSTÄNDE • MIT TURBO FORMAT-FUNKTION • VOLL KOMPATIBEL ZU ALLEN SPIELEN MIT SPEICHERFUNKTION
DM 49,-
V MEMORY 1000
NEU!
• SPEICHERT BIS ZU 1080 SPIELSTÄNDE • 72MAL SO VIEL SPEICHER WIE EINE STANDARD-MEMORY CARD • GANZ EINFACH ÜBER BILDSCHIRM-MENÜS ZU BEDIENEN
1080 SPIEL STÄNDE!
DM 119,-
EQUALIZER
DAS EINZIGE MOGELMODUL, DAS ZU 100% KOMPATIBEL ZU DEN GAMEBUSTER CODES IST. UNENDLICH ENERGIE, MUNITION, LEBEN, EXTRAWAFFEN, BONUSCHARAKTERE •ÜBER 1000 EINGEBAUTE CHEATS FÜR DIE NEUESTEN SPIELE • NEUE CODES LASSEN SICH EINFACH ERGÄNZEN
EQUALIZER
DM 69,-
DM 79,-
POWER RAM
POWER RAM
4 MB RAM SPEICHERERWEITERUNG FÜR DAS NINTENDO 64 • VERDOPPELT DIE POWER DES NINTENDO 64 • VERBESSERTE GRAFIK • HÖHERE AUFLÖSUNG • KOMPATIBEL ZU ALLEN MEMORY EXPANSION-SPIELEN WIE Z.B. TUROK 2
DM 119,-
DM 119,-
POWERFLASH
SPIELE ALLE GAME BOY-SPIELE AUF DEINER PLAYSTATION ODER DEINEM NINTENDO 64. DAS EINZIGARTIGE FARBPALETTENSYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAME BOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN. MIT HUNDERTEN VON EINGEBAUTEN GAME BOY-SCHUMMELCODES
RED ZAC
RED ZAC
RED ZAC
Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Inc. · PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Co.

Text: Benedikt Plass

hardware.news
aktuelles vom hardware.markt



Update: N64-Spiele mit 4 MB-Erweiterung

Ein Blick auf die kommende N64-Software zeigt: Das Gros der Entwickler greift auf das Expansion-Pak zurück. Freuen wir uns über diesen positiven Trend! Hi-Res-Optik als Grafik-Standard - schön wär's!

Geplante Spiele:

Shadow Man (Iguana / Acclaim)
Armorines (Probe / Acclaim)
Re-Volt (Probe / Acclaim)
Turok 3: Rage Wars (Iguana / Acclaim)
Trickstyle (Criterion / Acclaim)
Resident Evil 2 (Angel Studios / Capcom)
FIFA 2000 (EA Sports / Electronic Arts)
Ruff & Tumble (Eurocom / GT Interactive)
Daikatana 64 (Ion Storm / Kemco)
Lego Racers (k. A. / Lego Media)
World Driver Championship (Boss Game Studios / Midway)
Top Gear Rally 2 (Boss Game Studios / Midway)
Donkey Kong 64 (Rare / Nintendo), läuft ausschließlich mit Ram-Pak!
Perfect Dark (Rare / Nintendo)
Jet Force Gemini (Rare / Nintendo)
Star Craft (Maaa Media / Nintendo)

In letzter Zeit erschienen:

Command & Conquer (Looking Glass / Nintendo)
Wertung: 9 von 10
Duke Nukem: Zero Hour (Eurocom / GT Interactive)
Wertung: 8 von 10
Star Wars Episode I Racer (Lucas Arts Ent. / Nintendo)
Wertung: 9 von 10
Turok 2: Seeds of Evil (Iguana / Acclaim)
Wertung: 10 von 10
All Star Baseball 2000 (Iguana / Acclaim)
Wertung: 10 von 10
Vigilante 8 (Luxoflux / Activision)
Wertung: 7 von 10
F1 World Grand Prix 2 (Paradigm Ent., Video Systems / Nintendo), nutzt zusätzlichen Speicher nur für Replays!
Wertung: 9 von 10
FIFA 99 (EA Sports / Electronic Arts)
Wertung: 10 von 10 ■

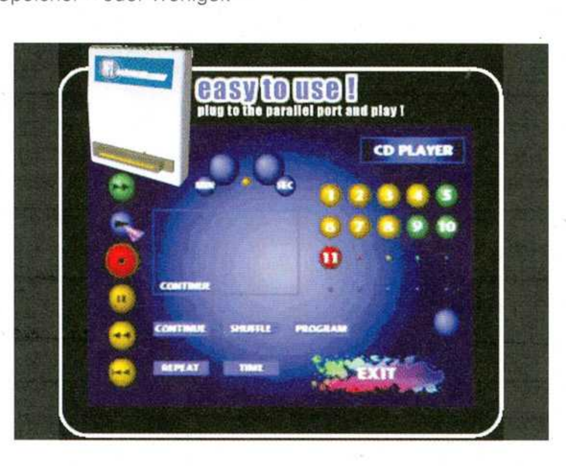
Verlängerungskabel für Dreamcast-Pad

Ein nützliches Accessoire gibt's für den Dreamcast-Controller: Da dessen Kabel etwas zu kurz geraten ist, kommt die 2 Meter-Verlängerung gerade richtig. So könnt Ihr Eure Augen schonen und es Euch auf dem Sofa so richtig bequem machen. Für 29,90 DM u.a. bei Dynatex (Tel. 0231-450000) erhältlich. ■

MP3-Files jetzt auch auf der PlayStation?

Was auf dem PC schon lange Gang und Gebe ist, wird demnächst auch für Konsolen-Besitzer möglich - das Abspielen von Musikdateien im MP3-Format. Zur Erklärung: Die MP3-Files sind Audio-Dateien, die durch ein besonders ausgeklügeltes Kompressionsverfahren kaum Speicherplatz benötigen. Diese wurden speziell für den Datenverkehr im Internet entworfen: So benötigen Musikfiles von einer Minute Länge nur etwa ein Megabyte Speicher – oder weniger.







Der Clou: Die Stücke ertönen trotz des geringen Speicherbedarfs in bester CD-Qualität aus den Lautsprechern. Musikbegeisterte PC-Besitzer laden sich von den zahlreich vorhandenen Internet-Seiten (z.B. **www.mp3.com**) gratis MP3-Stücke runter – und spielen sie auf den MP3-Playern ab (werden ebenfalls kostenlos zum Download angeboten).

Auch PlayStation-Fans dürfen jetzt MP3-Stücken lauschen: Der "MP3 Enhancer" ermöglicht die Übertragung der Dateien vom PC auf die Konsole: Die mit MP3-Files gefütterte Peripherie wird an den Parallel-Port der Konsole gestöpselt und spendiert der PlayStation zusätzlichen Speicher. Denn: Die 2 MByte der Sony-Maschine reichen für das Abspielen der Sound-Files bei weitem nicht aus. Die genauen technischen Spezifikationen des "MP3 Enhancers" sind bis dato noch nicht bekannt – unter **www.mp3enhancer.com** finden Interessierte täglich neueste Informationen.

Wir sind bei der Frage nach Sinn und Zweck der Hardware gespaltener Meinung: Zwar könntet Ihr Musikstücke auch ohne eingelegter CD in bestechender Qualität genießen, doch benötigt Ihr für das Herunterladen der MP3-Dateien sowieso einen PC. Warum also eine Zusatz-Peripherie für teures Geld erstehen, wenn Ihr die Musikstücke auch über die Computer-Lautsprecher genießen könnt? ■

Neues Gehäuse gegen Mäuse



Wollt ihr Eurer geliebten PlayStation einen wirklich feschen Look spendieren, dann greift zum Umbausatz von **Activated**. Ob in transparentem blau oder durchsichtigem schwarz - jetzt seht Ihr auch, was im Inneren der Konsole abgeht. Die schmucke Hülle gibt's für knapp 60 DM, **Tel.: 030-39991280**. ■



Text: Robert Bannert Illustr.: Georg Behringer

Fantastische Welten

- **Elfen, Geister, Zauberwesen:** Monströses aus Europa und Fernost
- **Fantastische Fakten:** Wo liegen die Wurzeln des Abenteuerspiels?
- **Von Arcatera bis Zelda:** Alle Abenteuer-Highlights im Überblick
- **Hardware-Vergleich:** Welche Konsole ist das Abenteuer-Paradies?

ADVENTURES UND ROLLENSPIELE IN DIESER AUSGABE:

Neuerscheinungen:
Legacy of Kain: Soulreaver
Lunar Silver Star Story Complete
Shadow Madness
Silent Hill
Star Ocean - The Second Story

Vorschau:
Dragon Valor
Dew Prism
Jade Cocoon

ES WAR EINMAL...

Mythen, Monster und Magie: Wenn es ein Spiele-Genre gibt, bei dem die Hintergrundgeschichte nicht nur als atmosphärischer Handbuch-Füller fungiert, dann ist es das Rollenspiel – und sein jüngster Ableger, das Action-Adventure. Was zur Heimcomputer-Frühzeit in den Netzwerken amerikanischer Universitäten geboren wurde, hat sich über die Jahre zum regelrechten Datenkult entwickelt und vor allem den fernen Osten im Sturm erobert. Noch bis vor kurzer Zeit nur Freaks und stillen Insidern vorbehalten, ist das Medium Rollenspiel mittlerweile gesellschaftsfähig geworden, Abenteuer-Hits wie "Zelda" und "Final Fantasy" sei Dank. Kaum ein Spiele-Anbieter, der heutzutage nicht mindestens einen Adventure- oder Rollenspiel-verwandten Titel auf der Release-Liste hat: Mit zunehmender Hardware-Kapazität wird das ehemals sterile Genre immer interessanter.

Wie es dazu kam, und was ein stilechtes Rollenspiel eigentlich ausmacht, verraten wir Euch auf den folgenden Seiten. Und für alle bereits eingeschworenen wie angehenden Fans haben wir einen umfassenden Spiele-Führer zusammengestellt: Auf den Seiten 22 bis 23 findet ihr alle Rollenspiele und Adventures, die mindestens einen oder zwei Blicke wert sind – und zwar von 64- bis 16-Bit, von "Arcatera" (siehe großes Bild) für den Dreamcast bis hin zur ersten "Wizardry"-Episode für das Super Nintendo.

TITELANZAHL FÜR:

WERTUNGSSCHNITT

Hier seht Ihr wie viele Genre-Vertreter für welches System erschienen sind - von Super Nintendo bis Nintendo 64. Den Wertungsschnitt (rechts) haben wir mit unseren Kurztests auf den Seiten 24 bis 25 errechnet. Testsieger sind PlayStation und Mega Drive - mit einem Durchschnittsergebnis von 3,6. Für das Super Nintendo dagegen war die Software-Palette die größte - dafür gab's aber auch den meisten Schrott.



KLEINE ABENTEUER-HISTORIE

Das Thema Fantasy beschränkt sich nicht auf Videospiel und Film: Wer mal einen kurzen Abstecher zum Buchladen um die Ecke macht, entdeckt gleich jede Menge von dem fantastischen Stoff. Paperbacks, Hochglanz-Hardcover und Bildbände teilen sich ihren Platz einträchtig mit Fantasy-Comics und gedruckter Rollenspiel-Kost (siehe hierzu auch unseren Kasten "Mit Bleistift und Würfel"). Ganz klar: Hier liegen die Wurzeln des Computer-Rollenspiels, die Inspiration für digitale Datenschlachten und polygonale Helden hat das gedruckte Wort geliefert.

Denn viel mehr als das gedruckte Wort hatten auch die ersten Computer-Abenteuer nicht zu bieten: So entstand der Genre-Urvater "Zorc" vor über 20 Jahren an einer amerikanischen Universität und war, obwohl Pioniersarbeit, anfangs nicht mehr als simpler Zeitvertreib - das digitalisierte Hirngespinst von ein paar Studenten mit Fantasy-Faible. Keine Grafiken, kein Sound, keine Effekte: Das Rollenspiel von anno dazumal bestand ausschließlich aus Textbausteinen und erzählte von "Es war einmal" bis "...glücklich an ihr Ende" eine klassische Geschichte. Ein klassische Geschichte von Anfang bis Ende, und auch um die Möglichkeiten zur Interaktion war es mager bestellt: Ob der Mitspieler sein Schwert ziehen oder an einer Abzweigung den rechten Weg einschlagen mochte – sämtliche Aktionen wollten über eine Kommandozeile eingetippt und vom "Text-Parser" der Software interpretiert werden. Auch Klassiker-Reihen wie Bradleys "Wizardry" und "Ultima" von Richard Garriot (alias Lord British) mußten zunächst mit simpler Zeichendarstellung auskommen: Buchstaben statt Monsteroptik, Bindestriche als horizontale Verstrebungen und Schrägstriche für die dreidimensionale Darstellung einer Korridorflucht. Der Rollenspieler von heute liest's mit Grauen: Aber der Datenwust seines Hobbies liegt nicht etwa in dessen Nutzen, sondern in der technischen Tradition begründet. Echtzeit-Schlachten und Action-Einlagen waren damals noch nicht möglich, also erfand man ersatzweise Zahlenmodelle und bediente sich tüchtig beim Regelfundus der artverwandten "Paper'n'Pencil"-Rollenspiele.

Auch mit dem Siegeszug von "Grafikwunder" Commodore 64 änderte sich nicht viel: Zwar konnte man jetzt schon waschechte Pixelgrafiken auf den Schirm zaubern, aber zwecks Interaktion mußten sich die Spiel-Designer der Adventure-Antike noch immer technischer Kniffe bedienen. Und wo keine grafische Darstellung der Spielelemente möglich war, griff man notgedrungen wieder auf Rollenspiel-typischen Daten- und Textballast zurück. Mehr als ein paar Standbilder – ähnlich einer Buchillustration – waren nämlich noch immer nicht drin. Ausrüstungslisten, Spezialfähigkeiten und Erfahrungsschatz der Spielfigur: Jede Kleinigkeit wurde in Untermenüs festgehalten, akribisch katalogisiert und als Text dargestellt. Erst mit wachsenden technischen Möglichkeiten schlichen sich allmählich Symbole, Icons, sowie ähnliches optisches Beiwerk in den Werte-Wust ein und rissen den Paper'n'Pencil-Puristen unsanft aus seinem Zahlen-Traum. Rollenspiel-Pioniere wie "The Bard's Tale" erlaubten zum ersten Mal den Einblick in die Spielwelt: nur durch ein winziges Fenster zwar – aber der erste Schritt war immerhin getan; in den Folgejahren wurden die von abwechselnden Standbildeinstellungen dominierten Spielewelten zusehends von animiertem Leben erfüllt. In "Might & Magic" und "Wizardry" waren es zunächst nur optische Gags, mit denen Grafiker und Designer ihr Fantasy-Epos würzen wollten: Ein gezeichnetes Standbild wechselte das nächste ab und gaukelte Euch die Illusion einer dreidimensionalen Umgebung vor. Hier und da tauchte – wie aus dem Nichts – ein Monster vor Euch auf, wurde als herkömmliches Sprite über die Spieloptik gelegt und teilte sich über das Textausgabefeld munter mit. Das Gros des Spielgeschehens spielte sich also nach wie vor im Textfenster ab: Ihr habt per Texteingabe agiert, und das Spiel mit Textausgabe reagiert.

Den Weg der grafischen Interaktion bereitete zur selben Zeit "Ultima"-Schöpfer Garriot: Der verließ schnell die pseudo-dreidimensionalen "Irrwege" seiner Kollegen und legte mit optischer wie spielerischer Innovation den Grundstein für die kommenden Adventure-Generationen. Anstatt die Fantasy-Welt aus den Augen des Spielers zu zeigen, entschied sich der amerikanische "Lord British" für eine Karten-ähnliche Draufsicht. Wälder, Weiden und Dörfer wurden aus der Vogelperspektive gezeigt und mit possierlichen Sprite-Protagoni-













sten bevölkert. Das Revolutionäre daran: Zum ersten Mal in der Software-Geschichte konnte der Spieler beobachten, wie sich Held und Fantasy-Volk umeinander her bewegten und relativ zueinander agierten – der Bezug zwischen der Spielfigur und ihrer Umgebung war hergestellt. Anstatt wie mit Scheuklappen durch die Gegend zu tappen, auf Schritt und Tritt gegen eine Mauer zu rennen und auf dröge Texte beschränkt zu sein, sah der Spieler hier auf einen Blick, worauf es ankam. Sah der Spieler, wohin und wie weit er gehen konnte – sah er, wo die Grenzen seiner Figur lagen und wann der Feind über ihn herfallen konnte.

Womit wir auch schon beim wesentlichen Knackpunkt sind: Solange die Figuren noch unbescholten über die Landkarte marschieren, ist die Abenteuerwelt in Ordnung. Spieler- und Nichtspielercharaktere gehen ihres Weges – bis zu dem Zeitpunkt, an dem es zur Begegnung kommt. Dann ist nämlich – auf die eine oder andere Weise - Interaktion zwischen den beiden Parteien gefragt, und Designer wie Spieler müssen umdenken. Egal ob die beiden Wandersleute Kräuterrezepte austauschen oder mit blank gezogenen Schwertern aufeinander losgehen – für den Designer ist die Begegnung zwischen den beiden ein Problem, das sich mit der Technik für den herkömmlichen Fußmarsch nicht mehr lösen läßt. Ganz klar: Für den Spiele-Entwickler von heute sind vergleichbare Situationen kein Problem mehr, aber damals trat Hard- und Software in solchen Augenblicken an ihre Grenzen – und wieder trat an die Stelle schicker Schwert-Schwinger langweiliger Zahlenwust. Das Paradoxe daran: Viele Spieler und Spieleentwickler, die mit den Klassikern aufgewachsen sind, können auch heute nicht mehr aus ihrer Zahlenhaut heraus und sind dem Krieg der Daten regelrecht verfallen. Finden sich im Status-Menü ihres Helden nicht mindestens 30 Untermenüs, 200 Fertigkeitswerte und 65 mathematische Formeln, steht ein Ausflug in die Fantasy-Welt außer Diskussion: Solchen Werte-Freaks ist selbst ein "Final Fantasy" zu primitiv. "Schuld" an der Reduzierung des Zahlenwusts sind allerdings nicht die Entwickler des Rollenspiels: Vielmehr waren es wieder mal die Japaner, die eine westliche Idee aufgegriffen und so lange durch die fernöstliche Mangel gedreht haben, bis außer der Grundidee nichts mehr Europäisches übrig war. Statt arischen Helden und nordischen Bestien trieben ab sofort pummelige Manga-Figuren ihr Unwesen im "japanisierten" Fantasy-Kosmos – allen Abenteuer-Ablegern der fernöstlichen Welt voraus Miyamotos "Zelda". In Nippon-Reichen sind Kulleraugen sowie modischer Wuschelhaarschnitt Trumpf, und was nicht mindestens ein Dutzend glibberiger Tentakel am Leib hat, darf sich gar nicht erst als Monster bezeichnen. Ebenfalls deutlich spürbar: Die Liebe des Japaners zu aufgeräumten und klaren Strukturen. Denn wo der Europäer die klassische Level-Manie ausgetretener Jump'n Run-Pfade längst wieder verlassen hatte, kultivierte sie der Spielhallen-gezeichnete Nippon-Designer auf's Neue und unterteilte sogar seine Rollenspiel-Ausflüge mit Abschnitten und Endgegnern. Aber was soll's - wer neben seinen Abenteuer-Exkursen in die Videospiel-Welt keinen Seitensprung ins PC-Lager getan hat, der ist's kaum anders gewöhnt: Denn wie die Hardware kommen auch die meisten Genre-Vertreter aus dem Land des Lächelns, Videospiel-Umsetzungen rollenspielerischer PC-Kost sind wegen drastischen Konvertierungs-Problemen (z.B. zu wenig Arbeitsspeicher, kein permanentes Zwischenspeichern auf Festplatte möglich) eher selten. Erst mit dem Einstand von Dreamcast & Co. sollen künftig auch Konsolen-Besitzer in den Genuß westlicher Abenteuer kommen – darunter europäische Entwicklungen wie "Arcatera" aus der deutschen Spieleschmiede Westka und "Outcast" vom französischen Publisher-Giganten Infogrames (siehe hierzu auch unseren Medienbericht auf den Seiten 112 und 113).

Ob den mitunter auf Nippon-Abenteuern eingeschossenen Videospielern der Wechsel bekommt, wird sich zeigen: Beide Rollenspiele sollen um die Jahrtausendwende für die neue Sega-Hardware erscheinen und den RPG-Kosmos um mehr Handlungsfreiheit bereichern, als Ihr aus den japanischen Fantasy-Epen gewohnt seid.

Stellt sich nur die Frage: Wie viel Handlungsfreiheit ist für den Spieler gesund? Gerade die Geradlinigkeit der Abenteuer aus Fernost war es, die Anfang der 90er viele PC-Spieler zum Liebäugeln mit der benachbarten Videospieler-Front bewegt hat. Denn während Ihr Euch in vielen RPG-Ausflügen der Heimcomputer-Welt hoffnungslos verfranzt, nehmen Euch die japanischen Spiele-Designer regelmäßig bei der Hand und führen Eure Charaktere auf den Pfad der Handlungstugend zurück. So verliert Ihr das eigentliche Spielziel nie aus den Augen – und habt trotzdem jede Menge Gelegenheit zum Experimentieren.















MYTHOS MONSTER

Sie sind das Herzstück aller Fantasy-Abenteuer: Große, kleine, gemeine, freundliche, klauenbewehrte und zahnlose Kreaturen. Sie fliegen, rennen, kriechen, schleimen, schwimmen und stolpern.

MONSTER-STAMMBAUM:

Das "Wer ist Wer?" im Monsterreich: Unser Stammbaum zeigt, woher das monströse Erbe kommt, und wer mit wem verwandt ist.

BOGGARTS
GREMLINS
BOGIE-MÄNNER
LEPRECHAUNS
TROLLE
BROWNIES
HOBGOBLINS
GOBLINS
PIXIES
ELFEN
FEEN
GNOME

Sie flambieren, zerreissen, geifern und brüllen, daß die Dungeon-Wände wackeln. Was wäre der Held ohne ein Opfer, an dem er – ganz ohne Gewissensbisse – sein niegelnagelneues Schwert erproben, dem er die schuppige Haut abziehen und dessen feisten Schädel er sich über den Kamin hängen kann? Vermutlich wäre er ein ganz armes Würstchen...

Bekanntlich ist Monsterschlachten das Haupt-Hobby jedes Rollenspiel-Recken – weil: ohne eindrucksvollen Monster-Count funktioniert's weder mit der Prinzessin noch mit der Kampfkraft. Denn letztere steigt in der Regel nur, wenn der Held regelmäßig seinen Schwertarm trainiert (am Monster) – und erstere will vor der heldenhaften Befreiung erst mal tüchtig entführt werden (vom Monster).

Dabei ist so ziemlich alles, was da in Abenteuer-Flur und Rollenspiel-Wald kreucht und fleucht eine genetische Entgleisung erster Kajüte: Kaum dazu fähig, einen Klauenfuß vor den anderen zu setzen, ohne über die eigenen Hautwulste zu stolpern – und meilenweit davon entfernt, die heimische Biologie zu überzeugen oder sich einen Platz in "Brems Tierleben" zu sichern. Dabei fing doch alles ganz harmlos an: Die alten Norweger erzählten Geschichten von fiesen Riesen, haarigen Trollen und feuerspeienden Drachen. Die Legenden von der heimischen Monsterwelt sind – wie so ziemlich jedes andere Kulturgut auch – früher oder später exportiert und von Geschichtenerzählern in aller Welt bereitwillig dem volkseigenen Sagenschatz einverleibt worden. So kommt es, daß es Trolle, Wichtel und Kobolde (Goblins) im Spätmittelalter von den Küsten Norwegens über die französische Grenze und bis nach England verschlagen hat: Ein ziemlich langer Weg für erbarmungswürdige Viecher, die nicht mehr als ihre häßlichen Visagen und ein Paar plattgelaufener Krallentreter haben. Ob die Monster dabei am Straßenrand den Anhalter-Daumen ausgestreckt und sich nach der Ankunft im Hafen via Drachenboot nach Großbritannien eingeschifft haben, ist unklar (auch wenn es die Volks-Mythen unserer französischen Nachbarn ganz ähnlich schildern): fest steht aber, daß fast jedes Volk darauf beharrt, das Heimatland der verschrobenen Gesellen zu sein. Offensichtlich geht der Patriotismus der einzelnen Kulturen wortwörtlich ins Monströse.

Haben sich Engländer, Schotten, Germanen und Franzosen wenigstens noch darum bemüht, den Bestien mit neuem Sagenzündstoff den ureigensten kulturellen Stempel aufzudrücken, haben es sich die Japaner ziemlich einfach gemacht: Obwohl selber reich mit bestialischen Legenden bestückt (vom mächtigen Elementardrachen bis zum gemeinen Waldgeist) haben auch die Japaner ihre Monster dazu angehalten, sich mit den europäischen Verwandten zu kreuzen. Herausgekommen sind in der Regel vorlagengetreue Kopien oder ziemlich bizarre Biester: Hier ein glibberiger Fangarm, dort ein überdimensionierter Penis – und fertig ist das Nippon-Gezücht.



DIE IMPOSANTESTEN MONSTER

haben wir in der achten Episode von Squares "Final Fantasy"-Reihe ausgemacht: Bärbeißige Höllenkreaturen und digitaler Drachenodem, der so heiß ist, daß ihr Euch förmlich die Finger am Pad verbrennt.

DRACO (GRIECH. FÜR SCHLANGE)
DRACONIS TEUTONICA – NORDDEUTSCHLAND, SKANDINAVIEN, NORDATLANTIK
DRACONIS ALBIONENSIS (FEUERDRACHE) – BRITANNIEN
DRACONIS GALLI – FRANKREICH, ITALIEN, SPANIEN
LEVANTINISCHER ODER MITTELMEER-DRACHE
DRACONIS SINOENSIS – ASIEN, ORIENT

KAMPF MIT KÖPFCHEN?

Dumpfes Menü-Gekloppe, flotter Echtzeit-Kampf oder Schlachtfeld mit taktischer Note? In der Welt der Videospiel-Abenteuer gibt es für jeden Geschmack das passende Kampfsystem: Der eine hat's lieber ruhig und beschaulich, der nächste will beim Gefecht gegen die feindliche Übermacht selber das Schwert führen, und wieder andere möchten vor jedem Spielzug am liebsten einen halben Tag überlegen müssen.

Wir haben die Vorzeige-Beispiele für die unterschiedlichen Darstellungs- und Spiele-Gattungen aufgestellt:

1. Der Standard:
Oft effektvoll, für strategische Finessen aber nur bedingt geeignet. Ihr wählt aus einem bzw. mehreren Menüs Angriffsart, Ausrüstung bzw. gewünschte Taktik und beobachtet, wie sich Eure Figuren ins Getümmel stürzen. Ob der Kampf dabei von oben, von der Seite oder aus isometrischer Einstellung gezeigt wird, ist dabei reine Geschmackssache – Einfluß auf das Spielsystem hat die Optik selten.



Von oben: Chrono Trigger (Super Nintendo)



Von der Seite: Tales of Destiny (PlayStation)



Frontal: SaGa Frontier (PlayStation)



Von schräg oben: Breath of Fire III (PlayStation)



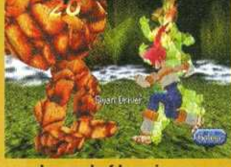
In 3D, mit Kameraschwenks: Final Fantasy VII (PlayStation)

2. Die taktische Note:
Wie bei der Standard-Variante entscheidet Ihr Euch via Menüzeile und Button-Klick für die Methode. Ansonsten erinnert das Gefecht eher an klassische Strategie-Kost: Gezogen wird in Spielrunden, und zwar Schritt für Schritt. Für fortgeschrittene Rollenspieler eine Herausforderung, für den Genre-Einsteiger zu verwirrend.



Final Fantasy Tactics

3. Der Möchtegern-Prügler:
Die Standard-Auslegung mit Beat'em-Up-Einschlag. Spezialmanöver und Magie werden nicht über's Menü, sondern mittels komplexer Button-Kombinationen ausgeführt.



Legend of Legaia

4. Der Action-Auflauf:
Für Abenteurer mit guten Reaktionen noch immer die aufregendste Lösung. Hier bestimmen keine toten Werte Euer Geschick, stattdessen steuer Ihr Eure Figur direkt – wie im Action-Spiel.



Alundra

Als

BESTEN MONSTER-DESIGNER

prämieren wir Akira Toriyama. Dessen "Dragon Quest"-Monsterchen sind nicht nur besonders niedlich anzuschauen, sondern haben obendrein noch den Grundstein für Enix' Rollenspiel-Erfolg gelegt: Der Name Toriyama bürgt in Japan für Erfolg.

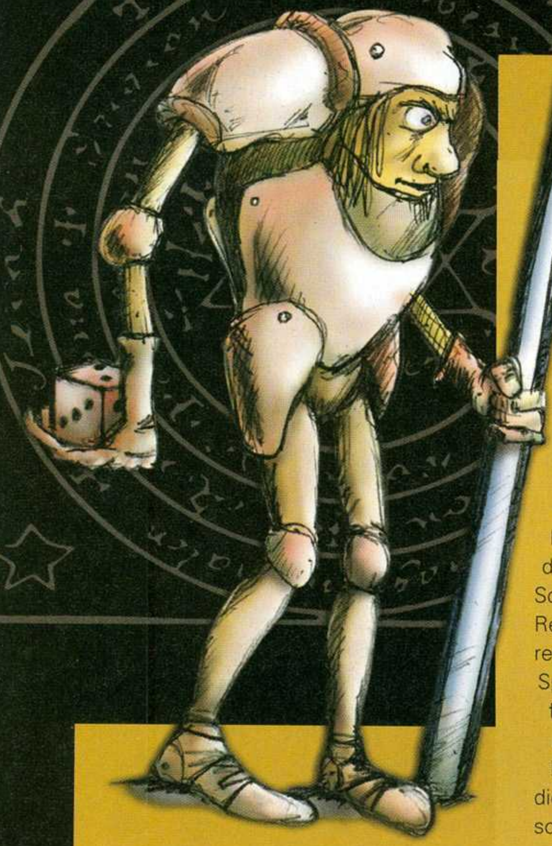












MIT BLEISTIFT UND WÜRFEL

Wie bereits angeführt: Die Wurzeln des Videospiel-Abenteuers fußen im "Paper'n'Pencil"-Bereich (engl für: Papier und Stift). Der Pionier, mit dem alles begann: "Dungeons & Dragons" von Rollenpielerfinder und TSR-Begründer Gary Gygax.

Der Ursprung der Idee: Brett- und Strategiespiele von Firmen wie "Avalon Hill". Zu diesem Zeitpunkt war die Idee des fantastischen Abenteuers nämlich noch nicht über das gemeine Spielbrett hinaus gediehen, erst Gygax' "Dungeons & Dragons"-Erfindung führte Würfel und Regelwust vom Schreibtisch in die Köpfe der Spieler. Das Resultat war zwar ein sehr viel umfangreicheres Regelwerk, aber das Famose daran: Die Spieler brauchten weder Figur noch Spielfläche, außer dem "Regelbuch", Würfel, Stift und Papier war nur ein gesundes Maß an Phantasie von Nöten. Der "Spielleiter" stellte die Handlung und mimte sämtliche Kontaktpersonen, die "Spieler" schlüpften in die Rolle der Helden und bewegten sich in dem vom Spielleiter beschriebenen Szenario – und das alles über simple Konversation.

Im Gegensatz zu den frühen Computer-Rollenspielen war hier alles möglich: Die Grenzen waren die Vorstellungskraft und die Fähigkeiten der vom Spieler geführten Figur. Ob schelmischer Schurke, stämmiger Kämpfer oder zart besaitete Priesterin: Jede Figur – jede "Charakterklasse" – bringt ihre ganz eigenen Talente und göttergegebenen Eigenschaften ins Spiel ein. Die gilt es – ganz wie in den digitalen Ablegern – ins Unermeßliche zu steigern: In der Regel, indem man "Erfahrungspunkte" sammelt, was das Zeug hält. Derweil's die aber meistens nur gegen gekillte Monstren gibt, wurde das Rollenspiel bis vor wenigen Jahren gerne als hirnlose Metzelei verschrien. Den US-Designern sei's gedankt, gibt's mittlerweile auch genügend Spiele, bei denen nicht sture Sammelleidenschaft, sondern vor allem pfiffiges Charakterspiel gefragt sind.

PRÄMIERT: ROLLENSPIELE, DIE ES IN SICH HABEN

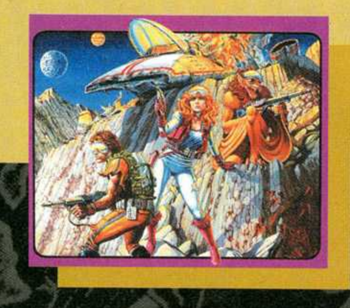
"Mutant Chronicles" (Target Games)
Düster und skurril: Wer auf archaische Science-Fiction steht und einen Schuß Fantasy vertragen kann, greift unbedingt zu – und schaut sich bei Bedarf auch mal den Strategieableger oder das artverwandte "Chronopia" an. Prädikat: Für Profis.





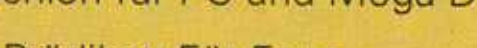
"Dungeons & Dragons" (TSR)
Altbacken, aber bewährt: Kein System ist konsistenter und erprobter. Wenn Ihr den einen oder anderen Authentizitäts-Fehler verschmerzen könnt, lebt Ihr mit "Dungeons & Dragons" besonders sorgenfrei. Prädikat: Für Einsteiger. Fortgeschrittene Spieler greifen zum detaillierteren "Advanced Dungeons & Dragons".

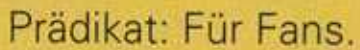
Sternengarde (TSR)
Der klägliche Versuch, "Dungeons & Dragons" mit Perry Rhodan und „Star Trek" zu kreuzen. Ist um die Jahrhundertwende mißlungen... Prädikat: Für Sammler.



Buck Rogers (TSR)
"Advanced Dungeons & Dragons"-Regeln und Opas Weltraumutopien in einer Box: Schrill, bunt – und ungefähr genauso schlüssig wie "Flash Gordon". Hat beim US-Start eine ziemliche Pleite erlebt, trotzdem wurde es von SSI digitalisiert: "Buck Rogers: Countdown to Doomsday" erschien für PC und Mega Drive.

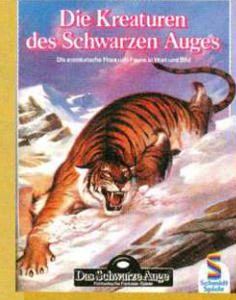
Prädikat: Für Fans.





Das Schwarze Auge (Fantasy Productions)
Das führende deutsche Rollenspiel hat sich vom Einsteiger-Spiel zum ernstzunehmenden System gemausert: Die Regeln sind – wenn auch nicht immer stimmig – doch zumindest detailgetreu, und werden vom bis dato ausführlichsten Hintergrund unterstützt. "Aventurien" ist zwar nicht eben farbenfroh, aber dafür ziemlich realitätsnah und ordentlich recherchiert: Das deutsche Mittelalter lebt.

Prädikat:
Für Einsteiger und Fortgeschrittene.



DIE GENRES IM ÜBERBLICK

Was gestern noch Science-Fiction war, kann heute schon Realität sein – bestes Beispiel: Die Romane von Jules Vernes waren zur Jahrhundertwende ungefähr genauso realistisch wie heute die Zukunftsvisionen von Asimov & Co. Ob die sich ebenso bewahrheiten wie die futuristischen Mutmaßungen des großen Franzosen, wissen wir allerdings frühestens im 22. Jahrhundert. Wer neugierig ist, futtert also schon mal eifrig Konservierungsstoffe – und hofft, daß Clon-Schaf Dolly kein animalischer Sonderfall war. Womit wir auch schon bei der Essenz des klassischen Science-Fiction-Stoffes sind: Der Science-Fiction-Autor bringt zu Papier, was er von technischer wie ökonomischer Entwicklung erwartet – und verpackt es in spannenden bis depressiven Erzählungen.

Kulturelles Merkmal: "Der Welthunger ist tot – und mit ihm 80% der Bevölkerung... aber dafür haben wir jetzt ja Virtual Reality und genmanipulierte Haustiere."
Ambiente: Steril bis abgedroschen

Rustikale Dampfmaschinen-Zivilisation mit japanophilem Mecha-Einschlag. Wie man einen zig Tonnen schweren Kampfroboter mit Pneumatik bewegt? Keine Ahnung – aber hier geht's schließlich auch nur um's Design. Und im Design sind die japanischen Rollenspiel-Erfinder Meister – besonders wenn's den Gipfel des verspielten Steampunk-Genusses anbelangt: "Final Fantasy".

Kulturelles Merkmal: "Hat jemand den Europäer da drüben gesehen? Der hatte ja nicht mal gefärbte Haare...."
Ambiente: "15 – wieso 15? Ich habe meinen ersten Battlemech mit acht gebaut! Und mit 12 hab' ich meine erste Stadt vernichtet!"

Sword & Sorcery:

Handelt meistens von vierschrötigen Schwertschwingern mit schweißnassen Schwellmuskeln und üppigen Schönheiten im Kettenhemd-Bikini. Die Standard-Story: Sie macht ihm schöne Augen – wird nur Sekunden später zufällig entführt und lädt zur Rettungsmission. Das läßt er sich nicht zweimal sagen, flitzt auf dem Weg zur Angebeteten durch mäßig abwechslungsreiche Wüstenlandschaften und vertrimmt dabei dämonisches Höllengezücht mit unaussprechlichem Namen. Als Genre-Begründer gilt Robert E. Howard mit seinen Conan-Geschichten, als Referenz-Heldin der Comic-Szene fällt uns Cäsaren-Töchterlein "Mara, die Wölfin" ein.

Kulturelles Merkmal: Barbaren-Stelldichein mit dezent orientalischem Einschlag, der eigentlich europäisch sein will.
Ambiente: Hau drauf und Schluß!

Heroic Fantasy:

Von Kulturkreisen und Ambiente unabhängig. Die Heldenfigur wird vor allem anderen in den Vordergrund gerückt und verfügt in der Regel über phänomenale Kräfte. Bestes literarisches Beispiel: Die Inkarnationen der Ewigen Helden von Michael Moorcock – darunter "Elric von Melniboné", "Corum" und "Dorian Falkenmond – der Herzog von Köln". Auch in Film und Fernsehen sehr beliebt: Ob Hercules, Xena oder wuschelhaarige Nippon-Ikone aus der Manga-Welt – außer in sich selbst sind die Heldenfiguren in die Armen und Schwachen verliebt.

Kulturelles Merkmal: „Juhu – heute wieder eine Kultur im Alleingang vernichtet. Wo ist die nächste...?"
Ambiente: Was soll's !? Sterben muß jeder mal...

High Fantasy:

Sozusagen die Wiege der klassischen Fantasy. Als Vater gilt "Der Herr der Ringe"-Autor Tolkien – vornehmlich, weil es sich so bequem bei ihm abschreiben läßt. Drache, Zwerge, Orks und gemeingefährliche Irre im sturmgepeitschten Hexerturm: Tolkien verstand es wie kein anderer, die Sagengestalten und Kinderschrecks aus dem hohen Norden wiederaufleben zu lassen. Jüngster Auswuchs der High-Fantasy-Kultur: Robert Jordans Roman-Zyklus "Das Rad der Zeit" – kurzweilige Lektüre, die besonders dort beliebt ist, wo man wenig Zeit zum Denken hat, z.B. auf Schulhöfen und in der U-Bahn.

Üppiger Baumbewuchs, super gescheite Spitzohren und vierschrötige Gesellen mit akuter Wasser-Paranoia: Alles sichere Indizien dafür, daß Ihr es mit High-Fantasy zu tun habt. Anderes Merkmal: Alles und jeder ist magisch... von der gemeinen Stinkmorchel bis zum Brotschneidemesser (könnte ein magischer Zweihänder sein, der sich inkognito unters Besteck gemischt hat).

Kulturelles Merkmal: Im nordischen Packeis gefangen.
Ambiente: "Nein, nicht jetzt Liebling – nicht, bevor ich heute meinen ersten Ork gekillt habe..."

Science-Fantasy

Entweder: Die Kombination von mittelalterlicher Fantasy und Science-Fiction-Elementen – handelt in der Regel von kulleräugigen Fernost-Helden, die in den Überresten irgendeiner verflossenen Hochkultur herumforschen... und dabei apokalyptisches Übel aus grauer Vorzeit heraufbeschwören.

Oder: Fantasy-Geschichten, die sich für Science-Fiction halten – aber so entrückt sind, daß sie nicht mal das Schoß-Alien für voll nimmt. Der Fantasy-Stoff über das Übermorgen also...

Kulturelles Merkmal: Multikulturell ist überholt - der „Krieg der Sterne" ist angesagt.
Ambiente: "Alles erlaubt. Und wenn einer über die Stränge schlägt, stellen wir den Phaser einfach auf "Töten"."

Die Grenzen zwischen Science-Fiction und Science Fantasy sind „instabil". Fantastischer Stoff wie "Star Wars" ist am ehesten mit futuristischer Kino-Kost vergleichbar, spielt aber laut Schöpfer Lucas in einer "weit, weit entfernten Galaxis lange vor unserer Zeit" – und ist demnach keine Zukunftsvision. Ergo: Das Prädikat "Science Fiction" ist also fehl am Platze, ersatzweise haben sich findige Fans den Begriff "Space Opera" ausgedacht. Monster, epische Schlachte, jede Menge Liebesschmalz und der traditionelle Kampf von Gut gegen Böse: Fantasy in Space.

Kulturelles Merkmal: Mit Monstren aus eintausend und einer Welt...
Ambiente: "Wieso im Raumanzug? Sind doch nur 80 Grad unter Null..."

CHARAKTER-DESIGN

Für den Abenteuer-Entwickler wichtiger als das Salz in der Suppe: Abenteuer-Titel ohne Gallionsfigur schlagen nur selten ein – ein Sympathieträger muß her! Grund genug für uns, Euch die Helden zu zeigen, die uns bis heute im Gedächtnis geblieben sind.

Prämiert: Die Unvergeßlichen

Das süßeste Mädel: Aeris

(Final Fantasy VII, PlayStation)
Flower Power in Reinkultur: Blumenmädchen Aeris ist hübsch, unschuldig, naiv – und schlichtweg bezaubernd. Für den Mord an Aeris haben wir Fiesling Sephiroth gehaßt: Auf die Wiederauferstehung der japanischen Schönheit vergebens gewartet, Aeris ist nie zurückgekommen.

Der strahlendste Held:

Der Avatar
(Ultima-Serie, div. Heimcomputer)
Der ultimative "Ultima"-Held. Ein Paladin, wie er im Buche steht: Ritterliche Tugenden hat er höher gehalten als der Papst das Christentum – und verfechtet hat er sie in bislang zehn Episoden (Die "Underworld"-Teile mitgerechnet) und im jüngsten Serien-Ableger "Ultima Online". Das Motto: Mehr Spaß im Netz!

Der spitzohrigste Schelm:

Niels (Landstalker, Mega Drive)
Der eindeutige Beweis: Auch wer klein ist, kommt oft groß raus. Seine inoffizielle Rückkehr hat Climax' Vorzeige-Elf in "Alundra" für die PlayStation gefeiert.



Der Froschkönig:

Frog (Chrono Trigger, Super NES)
Auch wenn die Eltern bei der Taufe nicht eben vor Einfallsreichtum gesprüht haben: "Frog" ist die dynamischste Kröte im Fantasy-Kosmos. Pech für das Froschreich, daß er sich später wieder in den märchenhaften Prinzen zurückverwandelt. Ein tierischer Nationalheld weniger...

Die größte Klappe:

Musashi (Brave Fencer Musashi, PlayStation)
Die Nation in Not will einen legendären Helden beschwören, was sie bekommt, ist ein vorlauter Rotzlöffel ohne Moral und Anstand. Trotzdem: Musashi schlägt sich tapfer und rettet das alte Japan im Alleingang!

Shining Force:

Der Dinosaurier, der das Strategiespiel ins Rollenspiel-Reich entführte. Was an Tiefgang fehlt, machen Motivation und Spielbarkeit wieder wett. Kein anderer Genre-Crossover bringt mehr Spaß.

Story:	★★★★☆	Charaktere:	★★★★☆
Komplexität:	★★★★☆	Gegner:	★★★★☆
Kampfsystem:	★★★★★	Handling:	★★★★★
Charme:	★★★★★	Atmosphäre:	★★☆☆☆

Hardware-Auslastung: 75%

Deathtrap Dungeon:

Action-Adventure nach Ian Livingstones Fantasy-Rollenspielbuch. Verzwickte Dungeons, handliche bis effektvolle Kämpfe und knackiger Schwierigkeitsgrad für Genre-Profis. Besonders für Drachenfans empfehlenswert: Größere und eindrucksvollere Reptilien seht ihr in keinem anderen Genre-Vertreter.

Story:	★★☆☆☆	Charaktere:	★★★★★
Komplexität:	★★★★☆	Gegner:	★★★★☆
Kampfsystem:	★★★★☆	Handling:	★★★★☆
Charme:	★★★★☆+	Atmosphäre:	★★★★★

Hardware-Auslastung: 75%

Diablo:

Grafisch mäßige Umsetzung des PC-Hits. Keine Story, keine Substanz – aber hoher Suchtfaktor. Manko: Menschenfeindliche Pad-Belegung. Vor dem Spielen ist Auswendiglernen angesagt!

Story:	★☆☆☆☆	Charaktere:	★☆☆☆☆
Komplexität:	★★★☆☆	Gegner:	★★★★☆
Kampfsystem:	★★★☆☆	Handling:	★★☆☆☆
Charme:	★★★☆☆	Atmosphäre:	★★★★☆

Hardware-Auslastung: 60%

Breath of Fire III:

Schwächer als die 16-Bit-Vorläufer, aber noch immer einen Ausflug wert. Kampfsystem und Optik sind Mittelmaß, die frechen Charaktere (Ihr begleitet sie von Kindesbeinen an) halten bei Laune.

Story:	★★★★☆	Charaktere:	★★★★★
Komplexität:	★★★★★	Gegner:	★★★☆☆
Kampfsystem:	★★★☆☆	Handling:	★★★★☆
Charme:	★★★★☆	Atmosphäre:	★☆☆☆☆

Hardware-Auslastung: 65%

Final Fantasy VII:

Tolle Grafik, tolle Story, tolle Komposition. Kein anderes PlayStation-Rollenspiel macht mehr her, lediglich bei der Interaktion mit der Umwelt hapert's.

Story:	★★★★★	Charaktere:	★★★★★
Komplexität:	★★★★☆	Gegner:	★★★★★
Kampfsystem:	★★★★☆	Handling:	★★★★☆
Charme:	★★★★★	Atmosphäre:	★★★★★

Hardware-Auslastung: 80%





Shining in the Darkness:

Achtung – nur für Fans! Als die Dungeons noch unergründlich und die Abenteuer hirnlos waren, da war auch Platz für "Shining in the Darkness". Dungeons durchwandern und Monster schlachten: Ein sinnentleerter, aber konkurrenzloser Spaß!

Story:	★☆☆☆☆	Charaktere:	★★★☆☆
Komplexität:	★★★★☆	Gegner:	★★★☆☆
Kampfsystem:	★★★☆☆	Handling:	★★★★★
Charme:	★★★★★	Atmosphäre:	★★★☆☆

Hardware-Auslastung: 75%

SO WERTEN WIR

Für alle Abenteuer-Fans haben wir einen besonderen Kasten eingeführt: Unter "Fan-Faktor" bewerten wir mit eins (mega-mies) bis fünf (top) Sternen sämtliche Kriterien, die für Rollenspieler wie Adventure-Freunde wichtig sind. Neben Story, Ausarbeitung der Charaktere und allgemeiner Komplexität gehen wir an dieser Stelle auch beim Spielsystem ins Detail: Unter "Kampfsystem" verraten wir Euch, ob die Entwickler aus dem Standard-Topf gegriffen oder beim Design der Gefechte wegweisende Neuerungen ausgetüftelt haben. Tumbe Klopperei oder taktische Innovation: Die Wertung verrät's – und Kampf-Puristen erfahren, wie zünftig die Schlachten wirklich sind. Simples Spruch-Geklicke oder kreative Hexerei mit dem zauberhaftem Biß eines "Final Fantasy"?
Ebenfalls wichtig: Charme und Atmosphäre. Manche Titel verzaubern Euch zwar mit drolligen Charakteren und sind überhaupt so süß, daß ihr am liebsten Euren Fernseher knuddeln wollt (hohe Charme-Wertung), strapazieren Euer Nervenkostüm gleichzeitig mit nervigen Nippon-Schlagern (null Atmosphäre). Paradebeispiele für atmosphärisches Spiel-Ambiente sind Genre-Hits wie "Resident Evil": Charme hat das Zombie-Massaker keinen, aber in einer einsamen Nacht mit Capcoms Adventure-Referenz sind Herzaussetzer vorprogrammiert. "Lunar Silver Star Story Complete" (in dieser Ausgabe im Test) dagegen verzaubert Euch mit dem unvergleichlichen Manga-Charme auf ganzer Linie, erstickt mit enervierender Sound-Kulisse und Spargrafik aber jegliche Atmosphäre bereits im Keim. Im Action-Adventure weniger von Belang, ist unsere "Handling"-Wertung besonders für den Rollenspieler interessant: Findet er instinktiv seinen Weg durch den Werte-Wust oder muß er vor jedem Menüwechsel zunächst das Handbuch aufschlagen?
Die Prozentangabe unter "Hardware-Auslastung" zeigt Euch zuguterletzt, wie es um die technische Seite des Spiels bestellt ist: Beleidigt Euch ein PlayStation-Abenteuer mit spartanischer 16-Bit-Optik oder wurde polygonal aus dem Voilem geschöpft? Je höher die Angabe, desto mehr hat man sich um die Ausnutzung des Hardware-Potentials bemüht.

Story:	☆☆☆☆☆	Charaktere:	☆☆☆☆☆
Komplexität:	☆☆☆☆☆	Gegner:	☆☆☆☆☆
Kampfsystem:	☆☆☆☆☆	Handling:	☆☆☆☆☆
Charme:	☆☆☆☆☆	Atmosphäre:	☆☆☆☆☆

Hardware-Auslastung: als Prozentangabe

Saga Frontier:

Mäßige Fortsetzung der Super-NES-Reihe "Romancing Saga". Sparsame Render-Optik, viele Stilbrüche, nette Geschichte. Pausenfüller für Nippon-Freaks.

Story:	★★★★☆	Charaktere:	★★★★☆
Komplexität:	★★☆☆☆	Gegner:	★★☆☆☆
Kampfsystem:	★★☆☆☆	Handling:	★★★☆☆
Charme:	★★★☆☆	Atmosphäre:	★★☆☆☆

Hardware-Auslastung: 65%

Tales of Destiny:

Nachfolger von Namcos Super-NES-Hit "Tales of Phantasia". Spielerisch einwandfrei und unterhaltsam, aber wenig innovativ. Technisch auf 16-Bit-Niveau. Für Fans.

Story:	★★★★☆	Charaktere:	★★★★☆
Komplexität:	★★★☆☆	Gegner:	★★★★☆
Kampfsystem:	★★☆☆☆	Handling:	★★★☆☆
Charme:	★★★★☆	Atmosphäre:	★★☆☆☆

Hardware-Auslastung: 45%




Final Fantasy III:

Groß und komplex. Mehr Monster, mehr Waffen, mehr Charakterfertigkeiten und mehr... von allem. Für den Einsteiger ist's verwirrend, für den versierten Rollenspieler eine Religion.

Story:	★★★★★	Charaktere:	★★★★★
Komplexität:	★★★★★	Gegner:	★★★★☆
Kampfsystem:	★★★★☆	Handling:	★★★★☆
Charme:	★★★★★	Atmosphäre:	★★★★★

Hardware-Auslastung: 80%



Chrono Trigger:

Nicht so komplex wie "Final Fantasy III", aber unter dem Strich das gelungenste 16-Bit-Rollenspiel. Perfekt ausbalancierte Symbiose aus Spielbarkeit, eingängigem Handling und spannender Story. Technisch macht "Chrono Trigger" noch so manchem 32-Bit-Abenteuer was vor.

Story:	★★★★★	Charaktere:	★★★★★
Komplexität:	★★★☆☆	Gegner:	★★★★☆
Kampfsystem:	★★★★☆	Handling:	★★★★★
Charme:	★★★★★	Atmosphäre:	★★★★☆

Hardware-Auslastung: 90%

Wild Arms:

Eines der ersten und zugleich der besten 32-Bit-Abenteuer. Technisch wenig eindrucksvoll, aber sauber gelöst. Story und Ambiente sind hier Trumpf.

Story:	★★★★☆	Charaktere:	★★★★☆
Komplexität:	★★★★☆	Gegner:	★★★☆☆
Kampfsystem:	★★★★★	Handling:	★★★★★
Charme:	★★★★★	Atmosphäre:	★★★☆☆

Hardware-Auslastung: 55%



Brave Fencer Musashi:

Optisch nicht ganz einwandfreies, aber effektvolles Action-Adventure mit viel Witz und Esprit. Vom ehemaligen "Goemon"-Team.

Story:	★★★☆☆	Charaktere:	★★★☆☆
Komplexität:	★★★☆☆	Gegner:	★★★★☆
Kampfsystem:	★★★★☆	Handling:	★★★★☆
Charme:	★★★★☆	Atmosphäre:	★★☆☆☆

Hardware-Auslastung: 65%

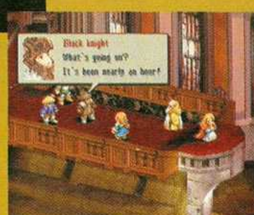


Final Fantasy Tactics:

Mehr Strategie- als Rollenspiel, aber "Final Fantasy" bleibt "Final Fantasy". Technisch und inhaltlich Referenz, aber fatal schwer. Nur für Vollprofis mit Hintbook, viel Zeit und noch mehr Geduld.

Story:	★★★★★	Charaktere:	★★★★★
Komplexität:	★★★★★	Gegner:	★★★★★
Kampfsystem:	★★★★★	Handling:	★★★☆☆
Charme:	★★★★★	Atmosphäre:	★★★☆☆

Hardware-Auslastung: 75%



Phantasy Star IV:



Was dem Super-NES-Spieler sein "Final Fantasy" war, das war für den Mega-Drive-Besitzer sein "Phantasy Star". Der vierte und bislang letzte Teil ist auch der beste: Wo "Final Fantasy" mit Komplexität geprotzt hat, da überzeugte "Phantasy Star" mit dem besten Handling und der spannendsten Story.

Story:	★★★★★	Charaktere:	★★★★☆
Komplexität:	★★★★☆	Gegner:	★★★☆☆
Kampfsystem:	★★★☆☆	Handling:	★★★★★
Charme:	★★★★★	Atmosphäre:	★★★☆☆

Hardware-Auslastung: 80%

Xenogears:

Martial-Arts-Abenteuer mit hohem Mecha-Faktor. Innovatives Kampfsystem, spannende Story und ausgefeilte 3D-Optik. Neben "Final Fantasy VII" das beste 32-Bit-Rollenspiel.

Story:	★★★★★	Charaktere:	★★★★★
Komplexität:	★★★★☆	Gegner:	★★★★☆
Kampfsystem:	★★★★★	Handling:	★★★★★
Charme:	★★★★★	Atmosphäre:	★★★★☆

Hardware-Auslastung: 75%



WAFFENWAHN

Mindestens genauso wichtig wie der Erfahrungsschatz des Helden ist sein Handwerkszeug: Was nutzt Conan seine Ausbildung, wenn er mit einem Brotmesser in die Schlacht zieht? Klar also, daß Monster und Helden im Rollenspiel munter um die Wette rüsten – ganz wie im europäischen Mittelalter gibt es für fast jede Rüstung den geeigneten Dosenöffner, und fast jedes Monster hat seinen schwachen Punkt, in dem Ihr mit passendem Zauberspruch oder der geeigneten Waffe tüchtig herumpulen könnt. Je umfangreicher das Rollenspiel, desto umfangreicher die Auswahl an Mordinstrumenten und entsprechenden Schutzmaßnahmen. Und je besser der zuständige Designer, desto balancierter die Auswahl. Tatsächlich herrscht in vielen Adventure- und Rollenspiel-Welten regelrechte Inflation. Manchmal drängte sich uns bei der Recherche der Verdacht auf, daß die Suche nach den unsinnigsten Namen und Einsatzzwecken für Ausrüstungsstücke im fernen Osten zwanghaft ist. Aber genauso gibt es auch noch Meisterstücke des Ausrüstungs-Designs: Unsere Favoriten stellen wir Euch im Folgenden vor.

Die schönsten Waffen: Die Gunblades (Final Fantasy VIII, PlayStation)

Was tut man, wenn man weder auf die Vorzüge von Gewehr noch Schwert verzichten will? Ganz einfach: Man kreuzt die beiden. Herauskommt ein wenig zweckmäßiges, aber dafür umso schickeres Ausrüstungsstück der phantasievollen Art – besonders geeignet für den Einsatz in Squares japanischem Vorzeige-Rollenspiel. Auf sie mit Gebrüll!

Die geschwätzigsten Schwerter: Die "Swordians" (Tales of Destiny, PlayStation)

Hier hat man die Liebe zur Waffe auf die Spitze getrieben: Die "Swordians" sind beseelte Schwerter mit mystischer Entstehungsgeschichte. Dymlos, Clemente, Atwight, Igtenos und Chaltier: Die fünf Wunderklingen schwatzen auf ihre Träger ein, geben ihnen neunmalkluge Ratschläge und bringen Euch mehr als einmal zum Schmunzeln.

Das am meisten entartete Arsenal: Super Mario RPG (Super NES)

Furchtbomben um den Feind in die Flucht zu schlagen, Fliegenpilze für die Wundheilung und Schildkrötenpanzer, um die gegnerischen Monsterchen zu bombardieren. Mario hat sich in den Rollenspieler-Kosmos verirrt – und dabei gar nicht mal so eine schlechte Figur gemacht.





SATURN

Albert Odyssey	Sega	RPG	★★★☆☆
Dark Saviour	Climax	Action-Adv.	★★★☆☆
Legend of Thor	Sega	Action-Adv.	★★☆☆☆
Magic Knight Ray Earth	Sega	Action-Adv.	★★★★☆
Mystaria	Sega	RPG/Strategie	★★★☆☆
Panzer Dragoon Saga	Sega	RPG	★★★★★
Shining Force III (1)	Sega	RPG/Strategie	★★★☆☆
Shining Force III (2)	Sega	RPG/Strategie	★★★★☆
Shining Force III (3)	Sega	RPG/Strategie	★★★★★
Shining the Holy Arc	Climax	RPG	★★★★☆
Shining Wisdom	Sega	Action-Adv.	★★☆☆☆
Virtual Hydlide	T&E Soft	RPG	★☆☆☆☆

Albert Odyssey

PLAYSTATION

Alundra	Climax	Action-Adv.	★★★★☆
Azure Dreams	Konami	RPG/Strategie	★★☆☆☆
Beyond the Beyond	Sony	RPG	★☆☆☆☆
Blaze & Blade	T&E-Soft	RPG	★★☆☆☆
Brave Fencer Musashi	Square	Action-Adv.	★★★☆☆
Breath of Fire III	Capcom	RPG	★★★☆☆
Brigantine	Atlus	RPG/Strategie	★★★☆☆
Castlevania	Konami	Action-Adv.	★★★★★
Chocobo's Myst. Dung. II	Square	Action-Adv.	k.A.
Crusaders of M.& Mag.	3DO	Action-Adv.	4. Quart.
Deathtrap Dungeon	Eidos	Action-Adv.	★★★★☆
Detonator Gauntlet	Work. Des.	RPG/Strategie	4. Quartal
Diablo	Electr. Arts	Action-RPG	★★★☆☆
Dragon Valor	Namco	Action-Adv.	1.Quart.2000
Final Fantasy Anthol.	Square	RPG	k.A.
Final Fantasy Tactics	Square	RPG/Strategie	★★★★★
Final Fantasy VII	Square	RPG	★★★★★
Final Fantasy VIII	Square	RPG	4. Quartal
Final Fantasy IX	Square	RPG	k.A.
Granstream Saga	Sony	RPG	★★★☆☆
Guardian's Crusade	TamSoft	RPG	★★★☆☆
Jade Cocoon	Crave	RPG	4. Quartal
King's Field I	From Softw.	RPG	★★★☆☆
King's Field II	From Softw.	RPG	★★★☆☆
Legacy of Kain	Crystal Dyn.	Action-Adv.	★★★★☆
Legend of Kartia	Atlus	RPG/Strategie	★★★☆☆
Legend of Legaia	Sony	RPG	★★★★☆
Lunar Eternal Blue	Game Arts	RPG	4. Quartal
Lunar SSSC	Worki.Des.	RPG	★★★★★
Monkey Hero	Take 2	Action-Adv.	★☆☆☆☆
Ogre Battle	Enix	Strategie	★★★☆☆
Overblood	EA	Horror-Adv.	★★☆☆☆
Parasite Eve	Square	Horror-RPG	★★★★☆
Persona	Atlus	RPG	★★★☆☆
Resident Evil	Capcom	Horror Adv.	★★★★★
Saga Frontier	Square	RPG	★★☆☆☆
Shadow Madness	Crave	RPG	★★★★☆
Shadowman	Acclaim	Horror-Adv.	4. Quartal
Silent Hill	Konami	Horror-Adv.	★★★★★
Silhouette Mirage	Treasure	Action-Adv.	4. Quartal
Soulreaver	Crystal Dyn.	Action-Adv.	★★★★★
Star Ocean 2nd Story	Enix	RPG	★★★★☆
Suikoden 2	Konami	RPG	4. Quartal
Suikoden	Konami	RPG	★★★★☆
Tactic's Ogre	Enix	RPG/Strategie	★★★★☆
Tales of Destiny	Namco	RPG/Act.-Adv.	★★★★☆
Techno Mage	Sunflowers	Action-Adv.	4. Quartal
Thousand Arms	Atlus	RPG	4. Quartal
Vandal Hearts 2	Konami	RPG	4. Quartal
Vandal Hearts	Konami	RPG/Strategie	★★★☆☆
Wild Arms 2	Sony	RPG	4. Quartal
Wild Arms	Sony	RPG	★★★★☆
Xenogears	Square	RPG	★★★★★



Castlevania

Resident Evil

Suikoden

VON GUT UND BÖSE

Im echten Leben gibt es weder Schwarz noch weiß, sondern nur jede Menge Grauschattierungen: Niemand ist wirklich von Grund auf mies – trotzdem ist jeder irgendwie, irgendwo und irgendwann ein echter Schuft... Selbsterhaltung ist die Devise. Anders dagegen der hehre Fantasy-Held: Der ist – allzu oft – ein ebenso grundsolider wie makelloser Charakter, trägt am allerliebsten weißen Satin und poliert die Silberrüstung jeden Sonntagmorgen auf Hochglanz. Aber wie so oft fasziniert auch in der Fantasy der Oberfiesling ungleich mehr: Nicht Rübenbauer Luke Skywalker, sondern Erzfeind Darth Vader war es, der als "Star Wars"-Synonym in die Filmgeschichte eingegangen ist. Auch in der neuen Episode "Phantom Menace" hält der siebengehörnte Sith-Teufel "Darth Maul" den tätowierten Schädel hin. Überhaupt legen Filmemacher, Autoren und Spiel-Designer mehr Wert auf die Ausarbeitung eines gelungenen Feindbilds als auf die im Vordergrund posierenden Heldenfiguren: Vom "Herrn der Finsternis" in Ridley Scotts Kino-"Legende" (fantastisches Masken- und Kostümspektakel mit Tom Cruise) bis zu den "Final Fantasy"-Bösewichten Sephiroth und Seifer – fies fesselt, nett sind nur die Langeweiler.



1. Der schönste Fiesling:

Seifer Almasy
(Final Fantasy VIII, PlayStation)
Wo Frauenherzen schmelzen – und direkt im Anschluß durchbohrt werden. Keiner lächelt smarter. Seifer, wir lieben Dich!

2. Der verrückteste Fiesling:

Kefka (Final Fantasy III, Super NES)
Wer seinerzeit "Final Fantasy III" durchgespielt hat, den verfolgt es noch heute: Kefkas durchgeknalltes Lachen. Hier sind eindeutig ein paar Schrauben zu viel locker.

3. Der tragischste Fiesling:

Kain (Legacy of Kain: Blood Omen, PlayStation)
Hauptakteur, Held und Erzschurke in einer Person – Vampir Kain mutiert vom strahlenden Ritter zum verbitterten Vampir. Im Sequel "Soul Reaver" (Test in dieser Ausgabe) besetzt er den Posten des Erzschurken.

4. Der weibischste Fiesling:

Phadis (Dungeon Explorer II, Turbo Duo)
Nicht sonderlich taktvoll, aber dafür umso hübscher – Ekel Phadis wird mit spitzen Ohren und weibischem Naturell dem Elfen-Klischee gerecht. Bis zur Mutation im finalen Gefecht: Aus dem zarten Elfen-Teint wird Schuppen-Haut, und Phadis wächst über vier Dungeon-Stockwerke zum Endgegner-Monument heran. Das passiert, wenn man nicht auf die Ernährung achtet...

5. Der coolste Fiesling:

Magus (Chrono Trigger, Super NES)
Er trägt ein wallendes Gewand, wirft mit Schwung die silbrige Mähne nach hinten und schwebt beim Gehen zehn Zentimeter über dem Boden. Das schont nicht nur das Schuhwerk, sondern macht obendrein noch ganz schön was her. Besonders cool: Wer Magus bezwingt und den richtigen Kniff kennt, darf den Dunkelelfen sogar als Gruppen-Mitglied anheuern!



SUPER NINTENDO

Brainlord	Enix	Action-Adv.	★☆☆☆☆
Brandish	Atlus	Action-Adv.	★☆☆☆☆
Breath of Fire	Capcom	RPG	★★★★☆
Breath of Fire II	Capcom	RPG	★★★★☆
Chrono Trigger	Square	RPG	★★★★★
Dragonview	Infogrames	RPG	★★☆☆☆
Drakkhen	Infogrames	RPG	★★☆☆☆
Dungeon Master	FTL	RPG	★★☆☆☆
Earthbound	Enix	RPG	★★★★☆
Equinox	Sony	Action-Adv.	★★☆☆☆
Eye of the Beholder	SSI	RPG	★★★☆☆
Final Fantasy II	Square	RPG	★★★★★
Final Fantasy III	Square	RPG	★★★★★
Illusion of Time	Enix	Action-Adv.	★★★☆☆
King Arthur	Atlus	Action-Adv.	★☆☆☆☆
Legend of Zelda	Nintendo	Action-Adv.	★★★★★
Lord of the Rings	Interplay	Action-Adv.	★☆☆☆☆
Lufia	Taito	RPG	★★☆☆☆
Lufia II	Taito	RPG	★★★☆☆
Might & Magic II	New World Comp.	RPG	★★☆☆☆
Might & Magic III	New World Comp.	RPG	★★☆☆☆
Mystical Ninja	Konami	Action-Adv.	★★★★☆
Mystic Quest	Square	Einst.-RPG	★☆☆☆☆
Obitus	Psygnosis/Bulletproof	RPG	★★☆☆☆
Paladin's Quest	Enix	RPG	★★★☆☆
Robotrek	Enix	RPG	★★☆☆☆
Secret of Evermore	Squaresoft	Action-Adv.	★★★☆☆
Secret of Mana	Squaresoft	Action Adv.	★★★★★
Secret of the Stars	Tecmo	RPG	★★☆☆☆
Shadowrun	Beam	RPG	★★★★☆
Soul Blazer	Enix	Action-Adv.	★★★☆☆
Super Mario RPG	Rare	RPG	★★★★☆
Terranigma	Enix	Action-Adv.	★★★★☆
The 7th Saga	Enix	RPG	★★☆☆☆
Ultima Adventure	Atlus	Action-Adv.	★☆☆☆☆
Ultima VI	Origin	RPG	★★★☆☆
Ultima VII	Origin/Atlus	Action-Adv.	★☆☆☆☆
Wizardry V	Sir Tech	RPG	★☆☆☆☆
Wizardry IV	Sir Tech	RPG	★☆☆☆☆
Y's III	Game Arts	Action-Adv.	★★☆☆☆
Young Merlin	Westwood	Adventure	★★★★☆

SPIELE-PROMINENZ, DIE UNS NICHT ERREICHTE:

Shining Force III, 1. u. 2. Teil	(Saturn)
Terra Fantastica	(Saturn, PlayStation)
Final Fantasy V	(Super Nintendo)
Seiken Densetsu III (Secret of Mana II)	(Super Nintendo)
Romancing Saga I – III	(Super Nintendo)
DragonQuest IV – VI	(Super Nintendo)
Grandia	(Saturn)

NINTENDO 64

Eternal Darkness	Nintendo	Action-Adv.	4.Quart.
Holy Magic Century	Konami	RPG	★★☆☆☆
Mother 3	Nintendo	RPG	k.A.
Mystical Ninja	Konami	Action-Adv.	★★★☆☆
Ogre Battle 3	Enix	RPG/Strategie	1.Quart.
Shadowgate 64	Kemco	Action-Adv.	★★★★☆
Shadowman	Acclaim	Horror-Adv.	4.Quart.
Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Action-Adv.	★★★★★


Super Mario RPG
Breath of Fire II

DREAMCAST

Arcatera	Westka/Ubisoft	RPG	1. Quart. 2000
Blue Stinger	Climax	Action-Adv.	4. Quartal
Climax Landers	Climax	Action-Adv.	4. Quartal
DragonQuest V	Enix	RPG	k.A.
Grandia 2	Sega	RPG	k.A.
Outcast	Infogrames	Action-Adv	1. Quart. 2000
Shen Mue	Sega	Action-Adv.	4. Quartal

MEGA DRIVE/CD

D& D: Warriors of the Eternal Sun	SSI	RPG	★★★★☆
Dungeon Master 2	FTL	RPG	★★★☆☆
Exile	Reno	Action-Adv.	★★☆☆☆
Fairy Tale Adventure	EA	Action-Adv.	★★☆☆☆
Landstalker	Climax	Action-Adv.	★★★★★
Light Crusader	Treasure Soft	Action-Adv.	★★★★★
Lunar Eternal Blue	Game Arts	RPG	★★★★☆
Lunar SSS	Game Arts	RPG	★★★★★
Might & Magic II	New World Comp.	RPG	★★☆☆☆
Phantasy Star	Sega	RPG	★★★★☆
Phantasy Star II	Sega	RPG	★★★★★
Phantasy Star III	Sega	RPG	★★★☆☆
Phantasy Star IV	Sega	RPG	★★★★★
Shadowrun	Activision	RPG	★★★★☆
Shining Force CD	Sega	RPG/Strategie	★★★☆☆
Shining Force II	Sega	RPG/Strategie	★★★★☆
Shining Force	Sega	RPG/Strategie	★★★★★
Shining i. t. Darkn.	Sega	RPG	★★★★☆
Soleil	Sega	Action-Adv.	★★★★☆
Story of Thor	Sega	Action-Adv.	★★★☆☆
Super Hydlide	T&E Soft	RPG	★☆☆☆☆
Sword of Vermilion	Sega	RPG	★★☆☆☆
Vay	Game Arts	RPG	★★★☆☆
Warsong (Langrisser)	Masiya	RPG/Strategie	★★★★★

HEIßER HERBST: LECKERBISSEN, AUF DIE IHR EUCH BESONDERS FREUEN DÜRFT

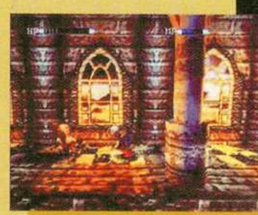
JADE COCOON

Mehr zu Crave's Rollenspiel-Einstand findet Ihr auf den Seiten 98 bis 101. Das potentielle Genre-Highlight diesen Herbst – und neben "Final Fantasy VIII" der heißeste Anwärter auf den Rollenspiel-Thron. Technisch und akustisch schon jetzt eine Klasse besser als "Final Fantasy VII", will Euch "Jade Cocoon" vor allem mit handlichen "Tamagotchi"-Anleihen verwöhnen. Züchtet und kreuzt Eure eigenen Monster: Ein zauberhafter Spaß!

DRAGON VALOR



Namcos Action-Adventure wird in Japan schon jetzt als Referenz gefeiert: Wie es dazu kam, und warum Ihr das japanische Highlight schon jetzt auf die Einkaufsliste setzen solltet, erfahrt Ihr ab Seite 92.





CLIMAX LANDERS



Mittlerweile wird's verwirrend in der Climax-Welt: Vier Titel, die miteinander verwandt und für unterschiedliche Systeme erschienen sind. Wer "Landstalker" für das Mega Drive gespielt hat und auch die 32-Bit-Nachfolger "Dark Saviour" bzw. "Alundra" mitgenommen hat, weiß ziemlich genau, um was es geht: Um verwegene Nippon-Helden, spitze Ohren, prall gepackte Lederrucksäcke und große Stiefel. Hört sich bizarr an? Ist es auch: Bizarr und gut.

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC



Na, kennt Ihr sie noch: Die Ausflüge ins "Might & Magic"-Reich. Mittlerweile sechs Rollenspiel- und drei Strategie-Episoden hat der Fantasy-vernarrte PC-Spieler im heimischen Archiv stehen, an der Konsolen-Front ist New World Computings Vorzeige-Serie eher unbekannt. 3DO und Publisher Ubi Soft wollen das zum Jahresende ändern: Mit "Crusaders of Might & Magic" betreten die mittelalterlichen Fantasy-Helden zum ersten Mal Action-Adventure-Pfade. Technisch wie spielerisch erinnert uns "Crusaders" stark an Eidos' "Deathtrap Dungeon". Auch wenn in der aktuellen Version nur Heldencharaktere und Skelette zu sehen sind – wer Ian Livingstone's Dungeon-Hatz mochte, merkt sich den Titel vor.

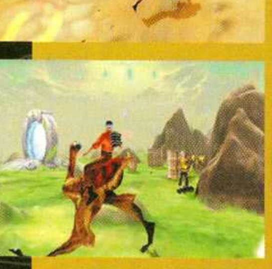


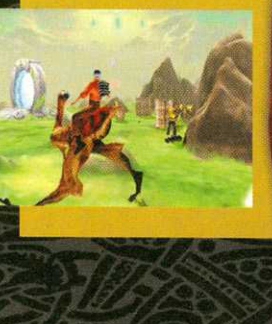
OUTCAST











Für viele PC-Rollenspieler schon jetzt der nächste Meilenstein, im nächsten Jahr auch für die Dreamcast-Gemeinde ein großes Thema: Wer mehr wissen will, liest unseren PC-Bericht auf den Seiten 112 und 113.

ARCATERA





Erkennt Ihr sie wieder? Die hübsche Elfe-maid linkerhand und auf den Seiten 14 und 15 sind ein und die selbe - und stammen aus Ubi Softs „Arcatera". Hier sind Datenwust und Menü-Geklicke im europäischen Mittelalter angesagt: Entwickler Westka liefert das erste waschechte Dreamcast-Rollenspiel und bricht auch spielerisch mit der fernöstlichen Genre-Tradition. Präsentation und Handling erinnern eher an klassische PC-Kost denn Konsolen-Einerlei.

fun.generation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax.: 09 31 / 4 06 91 23
Elektropost: redaktion@fungeneration.com

Redaktionsdirektor Konsolentitel
Stephan Girlich

Chefredaktion, Konzeption
Robert Bannert (verantwortl. für den red. Inhalt)

Redaktion
Daniel Johannes, Benedikt Plass

Korrespondenz, Japan
Frank Michaelis

Freie Mitarbeiter
Arne Langenbach, Andreas Ulrich

Projektleiter Neuentwicklungen:
Götz Schmiedehausen

Art Direction:
Kai Neugebauer

Layout:
Georg Behringer, Stefan Kachur, Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Isabel Vahlsing

Titel:
fun.generation

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 09 31 / 4 06 91 10
Fax.: 09 31 / 4 06 91 15

Anzeigen-Verkauf:
Markus Lutz
Tel.: 09 31 / 4 06 91 12

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 09 31 / 4 06 91 11

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

So können Sie fun.generation abonnieren:
Tel.: 0 71 32 / 95 92 31
Fax.: 0 71 32 / 95 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 Uhr

Nachdruck: © 1999 by **fun.generation**,
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:
CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise:
Anzeigenpreisliste Nr.5 vom 1.1.1999

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14 60, 50204 Frechen, Tel: +49-0 22 34 / 9 63 65-0, Fax: +49-0 22 34 / 9 63 65-55.

Bezugspreise: Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM 88,80 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707.

Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion **fun.generation** recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in **fun.generation** erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benützt.

CHEATS & INFOS
09 31-40 69 170
CYPRESS-HOTLINE
Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00 Uhr!


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



CyPress Verlagsgesellschaft mbH
fun.generation

Im CyPress-Verlag erscheinen außerdem:


&


24 Stunden rund um die Uhr: www.arjay-games.de

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2
50668 Köln

Fon: 0221-1607111
Fax: 0221-1607179
www.arjay-games.de

- Sony Playstation
- Nintendo 64
- Sega Dreamcast
- Game Boy Color
- NEO GEO Pocket
- DVD Video
- Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten
EUROCARD MasterCard · VISA · American Express

Sony Playstation

Grundgerät inkl. Dual Shock Joypad	239,00
Grundgerät +MetalGear S.E.+Mem.Card	399,00
Grundgerät +RidgeRacer T4+Mem.Card	339,00
Cyber Shock Joypad in edlem Look	59,95
Dual Shock Joypad orig., versch. Farben	59,95
Fanatec Lenkrad Rally	139,00
Fanatec Lenkr. Speedster	189,00
Memory Cards	ab 19,95
RGB Kabel incl. HiFi-Anschluß	29,95
Scorpion Light Gun	69,95
GameBuster Deluxe	99,95
Xploder Cheat Modul	89,95
Xploder Pro Cheat Modul	139,95
3Xtreme Xtreme Games 3	119,95
Ace Combat 3 Flugsimulator	139,95
Alien Resurrection Action	99,95
Bloody Roar 2 Beat 'em Up	99,95
Civilisation 2 Strategie	99,95
Croc 2 Jump 'n Run	89,95
Cyber Org	139,95
Darkstalkers 3 Beat 'em Up	94,95

DINO CRISIS

Dino Crisis Action Adventure	139,95
Disc World Noir Adventure	89,95
Driver Autorennen	94,95
Dungeons & Dragons Hack 'n Slay	139,95
Ehrgeiz 3D Beat 'em up	129,95
F1 - Racing Sim 2 Autorennen	94,95
Final Fantasy VIII	139,95
G Police 2 Action	99,95
Gex 3 Jump 'n Run	94,95
GTA London	49,95
Internal Section Shooter	139,95
Legend of Legaia Adventure	129,95
LeMans 24	99,95
Lunar the Silver Star Adventure	159,95
Messiah Adventure	99,95
Metal Gear Solid Action-Adventure	79,95
Metal Gear Solid S.E. solange Vorrat	129,95
Need for Speed 4 Autorennen	94,95
Omega Boost Shooter	99,95
Point Blank 2 +Gcon 45	149,95
Prince Naseem Boxing	94,95
R-Type Delta Shooter	89,95
Ridge Racer Type 4 Autorennen	94,95
Rollcage Autorennen	94,95
Secret of Mana RPG	139,95
Shadowman Action	99,95
Shanghai - True Valor Puzzle	94,95
Shao Lin Action Adventure	129,95
Silent Hill Action Adventure	99,95
Soul of the Samurai Beat 'em Up	129,95
Soul Reaver Action-Adventure	99,95
Star Ocean 2nd Story	129,95
Star Wars: Episode 1 Adventure	139,95
Street Fighter Alpha 3 Beat 'em up	99,95
Suikoden 2 RPG	129,95
Syphon Filter Action-Adventure	109,95
Tales of Phantasia Adventure	139,95
Tricky Sliders Freestyle Snowboarding	139,95
Vandal Hearts 2 Adventure/Strategie	94,95
V Rally 2 Autorennen	99,95

Weitere Titel und Zubehör, sowie Angebote erfragen Sie bitte telefonisch



Sega Dreamcast

Grundgerät inkl. RGB Kabel & Spannungsw.	579,00
Joypad	89,95
Joyboard ideal für Beat 'em Ups	159,95
Gun	89,95
Rumble Pak für Joypad, Lenkrad oder Gun	89,95
Visual Memory Memory Card	79,95
RGB Kabel incl. Color-Booster	69,95
VGA Box Monitor Anschluß	169,95
Air Force Delta Flugsimulator	139,95
Blue Stinger Action Adventure	139,95
Buggy Heat Offroad Racing	139,95
Climax Landers Adventure	139,95
Dynamite Deka 2 Action Mai	139,95
Expandable Action	139,95
GetBass inkl. Fishing Rod	239,95
King of Fighters Beat 'em Up	139,95
Marvel vs Capcom Beat 'em up	139,95
Power Stone Beat 'em Up	139,95
Redline Racer Motorradrennen	139,95
Soul Calibur Beat 'em up	139,95

Dreamcast pal ab 23.9. mit Modem jetzt vorbestellen! 499,00

Buggy Heat Rennspiel	89,95
Cool Boarders Funsports	89,95
D2 Adventure	89,95
Dynamite Cop Action	89,95
Get Bass inkl. Angel	189,95
Metropolis Rennspiel	109,95
Sega Rally 2 Rennspiel	109,95
Sonic Adventures Jump 'n Run	109,95
Soul Calibur Beat 'em up	89,95
Toy Commander Strategie	89,95
Virtua Fighter 3 tb Beat 'em up	89,95

Dreamcast us ab 9.9. jetzt vorbestellen!



Game Boy Color

Grundgerät	149,00
diverse Farben: Purple, Clear, Supergras, Sunray, Shark, Fr.Devil	
Light Max 2	39,95

CAPCOM Classics: jetzt vorbestellen!

1942	64,95
Ghosts 'n Goblins	64,95
Resident Evil	64,95
Street Fighter Alpha	64,95
Super Mario Bros. Deluxe	69,95
Zelda DX	64,95

Digital Video Disk

Deutsche Titel - Code 2

Absolute Beginner Musik	49,95
Backdraft	49,95
Bad Boys	59,95
Bram Stoker's Dracula	49,95
Can't hardly wait	49,95
Demolition Man	49,95
Die Armee d. Finsternis D.C.	79,95
Hudson Hawk	49,95
Studio 54	49,95
Titanic vorbestellen!	tba
Twister	49,95

Spiele und DVDs ab 18 Jahre können Sie nach Altersnachweis auch bei uns bestellen!

Nintendo 64

Grundgerät Star Wars Pack	299,00
Expansion Pack 4MB	69,95
Memory Card 4Meg	79,95
Rumble Pack	39,95
Antennenkabel	49,95
GameBuster Deluxe	99,95
Body Harvest	129,95
Castlevania	119,95
Charlie Blasts Territory	129,95
Donkey Kong 64	119,95
F1 World Grand Prix 2	94,95
Gauntlet Legends	129,95
Gex 2	139,95
Hybrid Heaven	129,95
Jet Force Gemini	129,95
Mario Party	99,95
Mystical Ninja 2 - Goemon	139,95
Penny Racers	94,95
Perfect Dark	139,95
Rayman 2	129,95
Resident Evil	139,95
Rush 2	119,95
Rugrats	129,95
Shadowgate	129,95
Shadowman	119,95
South Park	119,95
Superman	129,95
Starcraft	129,95
Star Wars-Episode1-Racer	119,95
Tetris	89,95
Tonic Trouble	119,95
Twelve Tales: Conker 64	119,95
Twisted Edge Snowboarding	129,95
WWF Attitude	119,95
Zelda 64	129,95

Außerdem führen wir zahlreiche Merchandise Produkte rund um Nintendo's Referenz Adventure!

NEO GEO Pocket

Grundgerät NeoGeoPocket Color	199,00
Netzteil	49,95
Linkkabel Dreamcast kompatibel	49,95
Dive Alert Color	119,95
Fatal Fury First Contact Color	119,95
King of Fighters R-1	99,95
King of Fighters R-2 Color	119,95
Metal Slug 1st Mission Color	119,95
Puzzle Bobble Mini Color	119,95
Samurai Shodown	99,95
Samurai Shodown 2 Color	119,95

Digital Video Disk

USA - Code 1

A Civil Action	74,95
A Bug's life Disney/Pixar	79,95
Alien 1-4 lim. Edition Box	229,95
Down in the Delta	74,95
Enemy of the State	69,95
Something about Mary	79,95
The Faculty	74,95
The Mighty	69,95
Thin Red Line	79,95
Very Bad Things	64,95
Virus	69,95

Wir bestellen Ihnen auf Wunsch jeden Titel direkt aus den USA! Auch Mangas!

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog mit vielen Release Dates, News und Bildern gegen einen mit 3 DM frankierten und an Sie adressierten A4-Rückumschlag an. Dieser Betrag wird Ihnen bei der nächsten Bestellung gutgeschrieben!







Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP 'N' RUN®

***Versandkostenfrei bestellen**

0221-1607111

Montags-Freitags 11-19h & Samstags 10-14h

*Wir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,-. Darunter berechnen wir DM 5,- Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebühren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Aufwand). Im Falle der Annahmeverweigerung der gelieferten Waren berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen.

Wie wertet fun.generation?



fun.generation wertet nach dem 10-Punkte-System. Anhand der eingängigen 10er-Skala können wir Top-Titel und Software-Gurken genauso verständlich herausstellen wie solides Mittelmaß. Spitzenspiele mit einer Wertung von 9 oder 10 erhalten unser **„Hi-Score"**-Prädikat – und sollten unverzüglich auf die Einkaufsliste gesetzt werden. Auf separate Wertungen für Grafik und Sound verzichten wir, denn der Spielspaß ist für uns das entscheidende Kaufkriterium.

Unter den Tests der Neuerscheinungen findet Ihr die Wertung des jeweiligen Autors, unser zusätzliches **Wertungsforum** bietet Euch einen besonderen Service: Meinungen und Wertungen aller Redakteure habt Ihr hier im Überblick – so müßt Ihr Euch nicht nur auf das Urteil eines Einzelnen verlassen. ■

Fan-Faktor: Unser Service an Euch!

Manchen von Euch langt die finale Wertung...aber manche wollen noch mehr - nämlich dann, wenn es um ihr Lieblings-Genre geht. In dieser Ausgabe: Adventures und Rollenspiele für den Liebhaber - im Detail.

Story:	☆☆☆☆☆	Charaktere:	☆☆☆☆☆
Komplexität:	☆☆☆☆☆	Gegner:	☆☆☆☆☆
Kampfsystem:	☆☆☆☆☆	Handling:	☆☆☆☆☆
Charme:	☆☆☆☆☆	Atmosphäre:	☆☆☆☆☆

Hardware-Auslastung: als Prozentangabe



fun.generation-Wertungsskala:

- **10** Nahezu perfekt, absolutes Muß!
- **9** Herausragender Titel
- **8** Gutes Spiel, jede Mark wert
- **7** Für Genre-Freunde empfehlenswert
- **6** überdurchschnittlicher Titel, vor dem Kauf probespielen!
- **5** solides Mittelmaß
- **4** potentieller Fehlkauf
- **3** Ladenhüter
- **2** gereifte Gurke
- **1** Totalausfall – wer hier zugreift, dem ist nicht mehr zu helfen!

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 82 bis 83.

Text: Benedikt Plass

Ape Escape

Sony läßt die Affen auf Euch los: Nachdem wir letzten Monat die ersten Polygon-Primaten im Redaktions-Kescher einfingen, gingen wir diese Ausgabe in der Testversion auf Schimpansen-Jagd. Doch "Ape Escape" forderte nicht nur unsere Jump'n'Run-Künste heraus, auch für Sonys Analog-Controller war's ein echter Härtetest. Warum? Wer die letzte Ausgabe aufmerksam studiert hat, weiß weshalb "Ape Escape" eine PlayStation-Hopserei der ganz besonderen Art ist. Was auf Nintendos 64-Bitter seit jeher Gang und Gebe ist ("Super Mario 64", "Banjo-Kazooie", etc.), ist für die PlayStation neu: Protagonist Spike läßt sich ausschließlich in der analogen Steuervariante durch das 3D-Universum dirigieren – das Digital-Pad wird nicht unterstützt. Seid Ihr nur Besitzer des PlayStation-"Relikts", könnt Ihr "Ape Escape" gar nicht erst spielen. Nur eine Marketing-Strategie von Sonys Kreativ-Köpfen, oder eine Controller-Innovation? Lest schnell weiter, wir lüften den Vorhang des Affentheaters!

SO EIN AFFENZIRKUS!

Struwelpeter Spike und Kumpel Buzz wollen wieder mal den zerstreuten Professor und dessen schnuckelige Assistentin Katie besuchen. Der verwirrte Wissenschaftler werkelt momentan an einer famosen Erfindung: Einer Zeitmaschine – Teenager-Traum und Lustobjekt eines jeden Historikers. Zur gleichen Zeit gibt's Streß im örtlichen Zoo: Die Affen – allen voran King Specter – brechen aus ihren Käfigen aus. Schnurstracks stürmen die unternehmungslustigen Zeitgenossen das Labor des Professors und kapern die Zeitmaschine. Bösewicht Specter ist von einem bestialischen Gedanken besessen: Er will in die Vergangenheit und den Lauf der Geschichte verändern. Denn nicht die blöde Menschheit, sondern pelzige Primaten sollen Herrscher über die Welt werden. Der Film-Klassiker "Planet der Affen" läßt grüßen (demnächst auch auf Eurer PlayStation). Als Rotschopf Spike und Busenfreund Buzz im Labor ankommen, ist's schon zu spät: Eure Freunde sind gefesselt, und die affigen Kerlchen machen sich bereits an der Zeitmaschine zu schaffen. Keine Frage: Spike und Buzz folgen der Schimpansen-Sippe durch's Raum-Zeit-Kontinuum – die Affen-Hatz kann beginnen!

Die 25 anschließenden Level sind in verschiedene Zeitzonen unterteilt. Euer Affen-Abenteuer beginnt in der tiefsten Urzeit: Wucherndes Gestrüpp, riesige Palmen und



■ Skurrile Flugtiere hindern Euch am weiterkommen: Seltsame Wesen gibt's in "Ape Escape" zu Hauf.



■ Auf der chinesischen Mauer wird Spike von einem obskuren Propeller angegriffen.



■ Die Zwischensequenzen bestehen aus der In-Game-Grafik: Der Prof überreicht Euch den Hoola-Hoop-Reifen.



■ Fleischfressende Pflanzen und monströse Wespen wollen Spike an den Kescher.



■ Oops! Kollege Johannes hat sich ins "Ape Escape"-Universum verirrt!



■ Sportlich: Zwischen einigen Zeitzonen liefert Ihr Euch mit Buzz heiße Bonus-Rennen.



■ Laßt Euch ja nicht von den opulenten Eisspiegelungen ablenken – der Bär sieht ziemlich hungrig aus!



■ Zielwasser gefällig? Schlagt Ihr mit Eurem Fangnetz daneben, kontern die Affen mit gezielten Attacken.



Dinosaurier, so weit das Auge reicht. Und überall wimmelt's nur so von entflohenen Affen. Um einen Abschnitt erfolgreich zu beenden, müßt Ihr eine bestimmte Anzahl an haarigen Burschen einfangen. Spikes' Grundausrüstung besteht aus Fangnetz und Schwert.

ANALOGER AFFEN-AUFSTAND

In den ersten Levels macht Ihr Euch mit der komplexen Analog-Steuerung vertraut: Mit dem linken Stick bewegt Ihr Spike durch das polygonale "Ape Escape"-Universum. Je nachdem, wie intensiv Ihr den Knüppel nach vorne neigt, geht oder rennt der Sony-Held. Per Druck auf die R1-Taste springt Spike - betätigt Ihr sie zweimal hintereinander, legt Euer Held einen spektakulären Doppel-Hopser samt Salto auf's Polygon-Parkett. Mit der L2-Taste schaltet Ihr in die Ego-Perspektive und sondiert die nähere Umgebung. Eine Besonderheit der "Ape Escape"-Steuerung ist der konsequente Einsatz des L3-Buttons: Ein sanfter Druck auf den linken Analog-Stick, und Spike legt sich flach auf den Bauch. So erforscht Ihr auch kriechend die knallbunte Szenerie. Pirscht Euch lautlos von hinten an die Affen heran und überrascht sie mit Eurem Kescher (siehe Bildserie). Mit dem rechten Stick kommen Eure Anti-Affen-Apparate zum Einsatz: Werft das Fangnetz aus, indem Ihr den rechten Knüppel nach vorne drückt. Doch das ist noch eine der leichteren Übungen!

"Die Affen-Pirsch ist äußerst umfangreich und motiviert auch langfristig."

Wollt Ihr mit dem Schwert die wirkungsvolle Spezialattacke ausführen, müßt Ihr den rechten Stick mit akrobatischen Kreisbewegungen auf die Materialprobe stellen – wir erwarten dank "Ape Escape" einen wahren Dual-Shock-Boom!

Neben Fangnetz und Schwert werdet Ihr im weiteren Spielverlauf mit zahlreichen Gimmicks überrascht. Der Professor bastelt ständig nützliche Erfindungen, die er Euch via Zeitmaschine in die Vergangenheit sendet. Mit der Steinschleuder wehrt Ihr Euch gegen fiese Feinde oder erreicht weit entfernte Schalter. Auch hier könnt Ihr umschalten, die Umgebung via Ich-Perspektive durch die Augen von Spike sehen und Eure Ziele so millimetergenau anpeilen. Ob hier Nintendos "Zelda: Ocarina of Time" Pate stand? Die Belegung der Gegenstände auf die vier Aktionstasten kennen wir ebenfalls aus Links' Abenteuern – auch in "Ape Escape" macht das innovative Feature Sinn.

Ebenso witzig wie hilfreich ist der Hoola-Hoop-Reifen: Zwar verrenkt Ihr Euch bei den wilden Dreheinlagen mit dem rechten Knüppel fast das Handgelenk, aber dafür rennt Spike wie vom Affen gebissen durch die dreidimensionale Szenerie. Der fleißige Professor beglückt Euch noch mit weiteren "Goodies": Ob ein ferngesteuertes Auto oder ein Propeller zum Fliegen – die Entwickler ließen ihrer Kreativität freien Lauf. Besonders praktisch ist der "Affen-Radar": Ein hoher Piepston weist Euch den Weg zum nächsten Bananenfresser. Drückt Ihr zusätzlich die L2-Taste, seht Ihr per "Affen-Kamera" seinen genauen Standort und werdet obendrein über dessen Fähigkeiten informiert. Denn jeder Affe hat individuelle Attribute: Für Geschwindigkeit, Angriffslust und Alarmbereitschaft gibt's vier Stufen. Je höher der Level, desto schwieriger ist das Einfangen der tierischen Gesellen. Überhaupt: Viele Primaten haben ganz unterschiedliche Gesinnungen. Ist das eine Äffchen ängstlich und schüchtern, wartet hinter der nächsten Ecke vielleicht schon ein aggressiver und bewaffneter Artgenosse auf Euch. Wie gefährlich ein Affe ist, erkennt Ihr an seiner Hosenfarbe. Wer entspannt und in blauen Shorts umherturnt, ist meist harmlos und wirft höchstens mit Bananenschalen um sich. Affen mit einem Faible für grell-gelbe Beinbekleidung greifen auch schon mal an, und die gemeinen "schwarzen" Affen attackieren Euch hemmungslos! Von Raketen und anderen Geschützen bombardiert, kommt Ihr oft in brenzlige Situationen. Die angriffslustigen Viecher verschanzen sich mit Vorliebe in UFOs



■ Übersicht dank Ego-Perspektive:



Aus luftiger Höhe erspäht Ihr den schwimmenden Schimpansen...









■ Das schlaue Äffchen hat sich vor Eurem drohenden Kescher versteckt...Doch Pech gehabt: Spielkind Spike hat sein ferngesteuertes Auto dabei und jagt den Bananenfetischist aus seinem Versteck: Ein eleganter Schwung mit dem Fangnetz, und der verdutzte Primat gehört Euch!





...ein todesmutiger Sprung, und Ihr rückt dem Affen auf den nassen Pelz. Der flieht zwar mit hochroter Warnleuchte, doch Spikes' Kescher ist auch unter Wasser treffsicher – gotcha!

"Fans von knuddeligen Jump'n' Runs kommen mit dem knallbunten „Ape Escape" voll auf ihre Kosten!"

oder Panzern. Jetzt müßt Ihr Geduld bewahren, den Offensiven ausweichen – und dem vorwitzigen Tier dann den Kescher überstülpen!

ALLES NUR AFFENTHEATER?

"Ape Escape" ist ebenso abwechslungsreich wie fordernd. Wer 100 Prozent der "Ape Escape"-Welt sehen will, muß bereits durchquerte Abschitte noch einmal besuchen. Beispiel: Auf einer Klippe lauert ein Affe – Ihr steht, auf der anderen Seite eines Abgrunds. Der vorwitzige Primat hält sich für besonders schlau, denn ohne Propeller könnt Ihr seinen Schlupfwinkel nicht erreichen. Das bedeutet für Spike: Erst wenn ihm der Professor das famose Rotor-Gadget schenkt, kann Euer Held auch durch die Luft schwirren. Also: Zurück in das Level mit dem nervigen Pelztier, und mit dem Propeller flugs auf die Felsnase geflogen!

Immerhin erkundet Ihr die weitläufigen Welten so im Detail: Schließlich fasziniert jeder Zeit-Abschnitt mit seinem ganz eigenen Grafik-Stil - und versetzt Euch mitten in die jeweilige Epoche. Ihr hüpft, klettert und schwimmt durch die Zenoische Zeit, friert in der Eis-Epoche, schlängelt Euch in der Neueren Geschichte um die chinesische Mauer herum, oder besucht in der heutigen Zeit eine riesige Werkzeugfabrik. Dabei schlagt Ihr Euch mit den seltsamsten Wesen herum: Ob Fantasy-Vögel, fleischfressende Pflanzen, Hammer-Haie, Riesen-Roboter oder eklige Krebse – das "Ape Escape"-Universum wimmelt nur so von gefährlichen Feinden. Habt Ihr einen Gegner erledigt, hinterläßt der als Energiespender einen leckeren Keks oder Goldmünzen. Habt Ihr davon hundert Stück gesammelt, gibt's zur Belohnung ein Extra-Leben – seit "Super Mario Bros." ist das Sammel-System ein äußerst beliebtes Hüpfspiel-Element. Außerdem sind in jedem Level eine oder mehrere "Specter-Münzen" versteckt, nach hinreichender Suche öffnen sich drei Bonusspielchen. So dürft Ihr bspw. in einem Ski-Rennen gegen die vesammelte "Ape Escape"-Prominenz antreten: Spector, Buzz, der Professor, Katie und Spike wagen sich im









■ Sorglose Affen erkennt Ihr an dem blauen Lämpchen – dieser war etwas zu unbekümmert!







■ Der Monster-Mech ist gar nicht gutgelaunt. Spike zeigt sich verständnisvoll: Eure sanften Schwerthiebe beenden zuverlässig jegliche Roboter-Depression!

platten 2D-Gewand auf die Piste. Ihr könnt sogar gegen einen menschlichen Kontrahenten antreten, so macht die Schnee-Hatz am meisten Spaß. Die Zusatz-Spiele sind zwar unterhaltsam, können grafisch aber nicht mit der ansonsten opulenten Optik mithalten: Die überzeugt durch den Einsatz authentischer und abwechslungsreicher Textur-Tapeten. Auch die hohe Bildschirmauflösung macht Sonys Hüpfspiel zu einem grafischen Leckerbissen, einzig die Hintergrundobjekte werden mitunter verspätet eingeblendet. Fans von knuddeligen Hopsereien kommen mit dem knallbunten "Ape Escape" voll auf ihre Kosten – müssen sich aber erst einmal die komplexe Steuerung einverleiben.

Nicht überzeugt hat uns der virtuelle Kameramann: Lakitu ("Super Mario 64") hat da vor drei Jahren seinen Job schon besser gemacht. In regelmäßigen Abständen blickt Ihr hinter die 3D-Kulissen, und nur allzu oft wird Spike von einem Objekt verdeckt. Zwar könnt Ihr die Kamera via L1-Taste direkt hinter Spike plazieren und mit dem digitalen Steuerkreuz die Ansicht verändern, doch das ständige Nachjustieren stört die rasante Affenjagd empfindlich.

Abgerundet wird das Spektakel von abwechslungsreichen musikalischen Themen: Mal verträumt-psychedelisch, mal rhythmisch und antreibend – wir haben uns oft beim Mitwippen erwischt. Die deutsche Sprachausgabe kann da allerdings nicht mithalten. Zu nüchtern waren die Synchronsprecher am Werk, zu unpräzise wurde aus dem Englischen übersetzt.

Doch trotz der Kamera-Kritik ist "Ape Escape" ein Fest für hüpfsüchtige PlayStation-Besitzer. Die intuitive Steuerung und die witzigen wie spielspaßfördernden Gimmicks machen aus dem Sony-Machwerk ein erfrischend anderes Jump'n'Run. Die Affen-Pirsch ist äußerst umfangreich und motiviert auch langfristig: Bis Ihr alle Zeitzonen durchhüpft, alle Affen eingefangen und jede Specter-Münze eingesammelt habt, vergehen viele vergnügliche Jump'n'Run-Stunden. Wer sich mit den genannten Mankos abfinden kann, holt sich die unterhaltsame Affen-Clique ins Zocker-Regal! ■

"Ape Escape ist ein Fest für hüpfsüchtige PlayStation-Besitzer."

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 82 bis 83.

info Merchandise-Affe

Echt affig: Die Spieleanbieter lassen sich immer mehr einfallen, um uns Redakteure mit ausgefallenen Produkten zu überraschen: Just nachdem wir "Ape Escape" getestet hatten, traf dieser sympathische Bananenfresser bei uns ein. Das Stoff-Äffchen gibt's leider nicht zu kaufen – nur die Presse wird mit dem Plüsch-Primaten beglückt. Laut Sony existieren z. Zt. nur 48 Bananenfresser - wir hoffen, daß die niedlichen Kerlchen samt fescher Plastik-Kappe und greller Warnleuchte in Serienproduktion gehen!







Genre:	Jump'n'Run	Anbieter:	Sony
Spieleranzahl:	1-2	Entwickler	Sony
Veröffentlichung:	2.Juli	Muster:	Sony







Text: Benedikt Plass

Command & Conquer







■ Die Mammut-Panzer sind im Verband fast unschlagbar.

Unglaublich, aber wahr: Der Echtzeitstrategie-Klassiker "Command & Conquer" hat den Weg auf Nintendos 64-Bitter gefunden - und uns positiv überrascht. Westwoods Taktik-Meilenstein füttert den Modulschacht zum ersten Mal mit Strategie-Kost - weitere Titel wie Blizzard's "Starcraft" sollen in Kürze folgen. Zugegeben: Dem Aufruf zur Test-Session ins Nintendo-Hauptquartier nach Großostheim folgten wir mit gemischten Gefühlen, schließlich hat das PC-Original satte vier Jahre auf dem Befehlshaber-Buckel. Außerdem waren wir skeptisch, ob die Nintendo-Version ebenso spielbar wie die Ur-Fassung ist – kommt die doch mit komfortabler Maus-Steuerung daher.

Doch wurden wir eines besseren belehrt: "Command & Conquer" hat auch auf dem N64 nichts an Klasse eingebüßt.

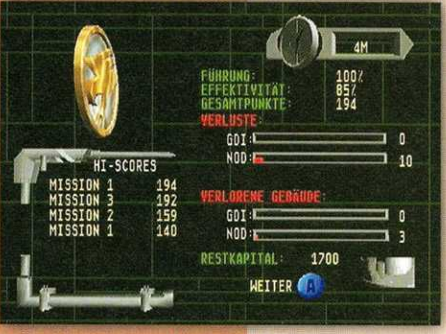
DAS TIBERIUM SCHLÄGT ZURÜCK

Die Welt ist im Kriegszustand: Zwei Militär-Mächte veranstalten ein unbarmherziges Waffen-Wettrüsten und schlagen sich gegenseitig die Köpfe ein. Die Rede ist von der demokratischen GDI (Global Defense Initiative) und der mysteriösen Bruderschaft von NOD. Beide Parteien haben ein Ziel: Nämlich möglichst viel Tiberium in ihre Sammel-Silos zu stopfen und zur führenden Großmacht zu avancieren. Denn: Das ebenso seltene wie wertvolle Mineral garantiert eine gut gefüllte Börse, und viele Fabriken eine flotte Panzer-Produktion. In Deutschland schicken die verfeindeten Fraktionen (wie schon beim PC-Original) allerdings nur Roboter auf's Schlachtfeld – Anbieter Nintendo fürchtet einen Indizierungs-Feldzug der BPjS-Sittenwächter.

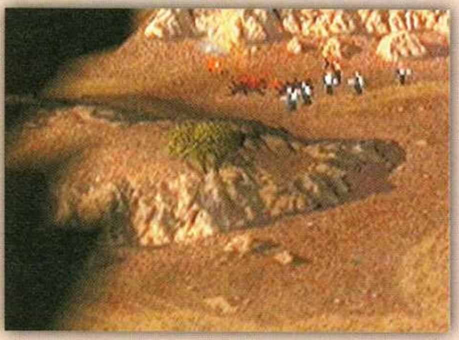
Ihr übernehmt die Kontrolle über eine der Kriegs-Parteien – mal als GDI-General, mal als Bruderschafts-Genosse. So erlebt Ihr die dramatischen Echtzeit-Schlachten nicht nur aus Sicht der "Guten", sondern lebt Euren Hang zum Bösen auch als fieses NOD-Mitglied aus. Für Abwechslung und Missionsvielfalt ist gesorgt, über 50 Aufträge fordern vom Konsolen-Strategen taktisches Feingefühl und flinke Finger. Doch keine Angst: Die Steuerung der wuseligen Mech- und Panzereinheiten geht gut von der Hand. Da keine Nintendo-Maus



■ Statt FMV-Einspielungen gibt's auf dem N64 nur Standbildchen.



■ Nach bestandener Mission werden Eure Strategie-Künste analysiert.



■ Mit Expansion-Pak genießt Ihr die detailverliebte Szenerie in 640x480 Bildpunkten.



■ Ein-Mann-Mission: In der "Einzelkämpfer"-Mission schlagt Ihr Euch bis zum feindlichen Hauptquartier durch – schwer, aber machbar!



■ Tiberium-Gier: Scheffeln bis der Sammler ächzt.

existiert, mußte Entwickler Looking Glass Technologies (haben unter anderem "Ultima Underworld", "Systemshock" und "Flight Unlimited" für den PC entwickelt) die komplexen Steuerbefehle auf das N64-Pad übertragen – und das ist ihnen voll gelungen!

Via Analog-Stick bewegt Ihr den Cursor in Windeseile über das Spielareal und plaziert ihn auf den gewünschten Einheiten oder Gebäuden. Per Knopfdruck öffnet Ihr dann einen Kasten und gruppiert beliebig viele Einzelkämpfer zu einer schlagkräftigen Formation.

So kombiniert Ihr bspw. die harmlosen "Infanterie-Bots" mit drei gigantischen "Mammut-Panzern" – und bastelt Euch so ein brandgefährliches Bataillon. Damit Ihr jederzeit Zugriff auf Euer Killer-Kommando habt, weist Ihr Eurem Traum-Team einen der C-Knöpfe zu. So wechselt Ihr nach Lust und Laune zwischen vier Heeresverbänden, umständliches Button-Geklicke fällt somit unter den Taktik-Tisch.

Die Fülle an Einheiten treibt jedem Hobby-Feldherren Freudentränen ins Gesicht. Ob fette Mammut-Panzer, mobile Baufahrzeuge, Helikopter, NOD-Mots (Militär-Motorräder), Stahlhagel-Raketenwerfer oder findige Ingenieure und Wissenschaftler – Ihr zieht mit jeder nur erdenklichen Streitmacht in die Schlacht. Selbst Atombomben sind in "Command & Conquer" erlaubt – aber zum Glück ist's ja nur ein Videospiel! Jede Partei schwört auf anderes Kriegswerkzeug: Wo Ihr bei GDI treffsichere Grenadier-Geschwader an die digitale Front führt, bruzzeln die NOD-Brüder ihre Feinde am liebsten mit Flammenwerfern.

"Reifere N64-Besitzer freuen sich über das technisch wie spielerisch beste ·Command & Conquer·"

Zum Bau einer gefährlichen Armada benötigt Ihr erst einmal eine Basisstation, ein stromspendendes Kraftwerk, eine Kaserne (bzw. die "Hand von NOD") und eine Fabrik. Je mehr "Soldatenwohnheime" und Produktionsstätten Ihr errichtet, desto schneller werden Androiden und Panzer produziert. Auch in "Command & Conquer" ist nichts umsonst: Kosten popelige Einheiten wie Infanterie oder Grenadiere noch lächerliche 100-200 $, strapazieren monströse Kampf-Fahrzeuge oder monumentale Bauten (Stichwort: "Tempel von NOD") Euer Kriegs-Konto. Deshalb heißt Eure Devise: Rohstoff abbauen, was der Tiberium-Sammler hergibt! Dank anrückender Heerscharen ist ungestörtes Armee-Züchten kaum möglich - "Command & Conquer" ist Strategie-Streß im positiven Sinn!

AUF IN DEN KAMPF!

Was eingefleischte Nachwuchs-Majore abschreckt, ist für Genre-Greenhorns von Vorteil: Im Gegensatz zu "Warzone 2100" (Test in 6/99), beginnt Ihr jede Mission bei Null und könnt Eure Einheiten ohne Rücksicht auf Verluste in den Endkampf schicken. Habt Ihr im Eidos-Gemetzel über die gesamte Kampagne hinweg eine feste Basis, startet Ihr das Gros der "Command & Conquer"-Missionen nur mit einer Handvoll Bot-Soldaten. Steht Euer Hauptquartier, verstärkt Ihr Eure Armee mit neuen Einheiten und errichtet eifrig Tiberium-Silos: So könnt Ihr das gesammelte Mineral tonnenweise horten.

Oftmals werdet Ihr gleich zu Beginn eines Auftrags vom vorwitzigen Feind attackiert. Jetzt gilt es ruhig zu bleiben und den lästigen Angreifer schnell wieder loszuwerden! Die Missionen sind abwechslungsreich wie fordernd zugleich. Anfangs geht's noch eher gemächlich zu: Meistens müßt Ihr einfache "Hau drauf"-Missionen bestehen. Eliminiert alle gegnerischen Armeen oder zerstört das Hauptquartier – und freut Euch auf die nächste Mission. Denn die kann's in sich haben! So müßt Ihr – vorausgesetzt, Ihr profiliert Euch als GDI-Gendarm – die zivile Bevölkerung vor den Übergriffen der NOD-Angreifer beschützen. Massives Problem: Ihr bekommt lediglich ein paar Mech-Soldaten zur Seite gestellt und kämpft gegen die schier unüberwindbare NOD-Armee. Die ist nämlich ganz schön unfair zugange – und hat einige gewaltige Panzer in petto. Jetzt heißt's durchhalten und auf den heiß ersehnten Nachschub warten – doch dann geht's den feindlichen Ket-



■ Eure 3D-Kasernen produzieren Mechs am laufenden Band.















■ Die Truppen-Gruppierung geht auch mit dem Pad flott von der Hand.

"Die Fülle an Einheiten treibt jedem Hobby-Feldherren Freudentränen ins Gesicht."

tenfahrzeugen an den blechernen Kragen.

Besonders die vier Spezialaufträge haben es in sich: Je zwei Missionen auf der Seite der GDI und der Bruderschaft fordern selbst Hardcore-Strategen heraus. In der "Einzel-Kämpfer-Mission" müßt Ihr Euch à la Solid Snake ans feindliche Hauptquartier heranpirschen und einen Zeitzünder einschmuggeln. Pech gehabt: Das feindliche Terrain ist nur so von miesgelaunten NOD-Sympathisanten bevölkert: Mit Flammenwerfern bewaffnete Roboter und hochsensible Selbstschußanlagen warten nur darauf, Euch in die Mech-Mangel zu nehmen. Sind die feindlichen Roboter noch problemlos zu eliminieren, habt Ihr gegen Panzer oder Wachtürme keine Chance. Taktisches Vorgehen ist oberstes Gebot – werdet Ihr von schweren Kalibern aufgemischt, tönt es "Mission fehlgeschlagen" aus Euren Lautsprechern.

STRATEGIE-STERNSTUNDE FÜR KONSOLEN-KRIEGER

Mit der N64-Adaption schickt Nintendo die optisch bisher beste Konsolen-Version der Westwood-Erfindung auf's Videospiel-Schlachtfeld – das Expansion-Pak vorausgesetzt! Die hochauflösende Grafik sticht selbst das PC-Original aus: Das mußte 1995 "nur" mit der Standard-VGA-Optik (320x200 Bildpunkte) auskommen – mittlerweile ist's auch in einer modifizierten SVGA-Version erhältlich. Dank Hi-Res erstrahlt das Echtzeit-Epos in neuem Gewand, die Schlachten-Szenerie ist mit Details gespickt: Ob reißende Flüsse, grasgrüne Wälder oder gigantische Fels-Massive – besser sah "Command & Conquer" auf keinem System aus. Die Übersicht bleibt selbst im wildesten Kampf-Getümmel erhalten, der große Karten-Ausschnitt macht sich mehr als bezahlt. Die auffälligste Frischzellenkur nahmen die Entwickler bei den Objekten vor. Statt platter Bitmap-Bauten hat Looking Glass waschechte 3D-Konstrukte und plastische Kriegs-Kulissen aus dem polygonalen Boden gestampft – das Zeitalter der dritten Dimension hat seit "Warzone 2100" auch im Konsolenlager Einzug gehalten. Doch seid gewarnt: Ohne RAM-Erweiterung geht Euch zu viel Überblick verloren - und die fast perfekte Präsentation leidet enorm. Mit halb so vielen Pixeln sehen die Cyborg-Einheiten auch nur halb so gut aus – grazile Infanteristen werden so zu pummeligen Fußsoldaten.

Gegenüber den PlayStation-Versionen tritt die Nintendo-Variante klar als Sieger hervor, auch ohne Maus dirigiert Ihr Eure Mech-Mannen problemlos durch den Tiberium-Konflikt. Größter Vorteil gegenüber den 32-Bit-Adaptionen: Ihr könnt jederzeit abspeichern – und Eure Missionen nicht wie in den 32-Bit-



■ Ohne Moos nix los: Für jede Einheit müßt Ihr blechen.



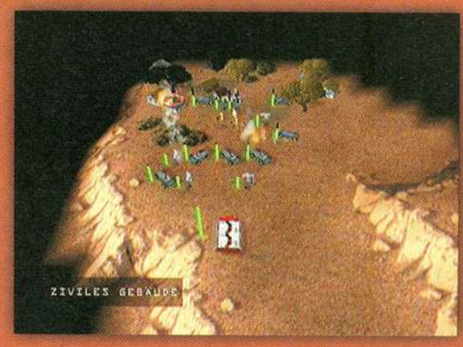
■ Cool bleiben: Im Kampfgetümmel kann's schon mal hektisch werden.



■ Habt Ihr ein neues Gebäude gebaut, müßt Ihr es sinnvoll um Eure Basis plazieren.



■ Die Kriegsschiffe werden von der CPU gesteuert.



■ Die NOD-Bruderschaft kann auch zivile Gebäude angreifen.

"Auch ohne Mouse dirigiert Ihr Eure Mech-Mannen problemlos durch den Tiberium-Konflikt."

Umsetzungen nur nach bestandenem Auftrag sichern. Frusterlebnisse gibt's demnach keine – wir empfehlen den Titel vor allem Neueinsteigern. Einziger Wermutstropfen: Nintendo-Generäle müssen im Gegensatz zu PSX-Strategen auf atmosphärische FMV-Sequenzen verzichten. Dafür lockern zahlreiche Echtzeit-Sequenzen das Taktik-Geplänkel auf – nach abgeschlossener Mission lehnt Ihr Euch genüßlich zurück und genießt die kleinen Meisterwerke.

Auch komplett eingedeutschte Sprach-Samples fanden ihren Weg in das 256MBit-Modul. Eure Truppen quittieren – wie im PC-Original – jeden Befehl mit einem devoten "Jawohl, Sir!" - munteres Geplapper ist in "Command & Conquer" an der Tagesordnung. Einzig die Sprachausgabe bei den Missionsbesprechungen hat uns nicht überzeugt: Die Informationen sprudeln nur so aus dem Sprecher heraus - witzig anzuhören, aber die Quasselstrippe nervt. Allerdings vermuten wir dahinter einen Programmier-Trick: Um Modulspeicher zu sparen, werden die Samples einfach ein wenig schneller abgespielt – und Ihr sitzt grinsend vor dem Fernseher.

Trotzdem, die Soundkulisse ist nach Modul-Maßstäben von bestechend hoher Qualität. Die knackigen Effekte unterstützen gekonnt die spannenden Gefechte. Da zischen Raketen, explodieren Granaten, kurzum: Es kracht gewaltig! Untermalt wird das Strategie-Spektakel von verträumten bis technoiden Melodien – allesamt aus dem Ur-"Command & Conquer" übernommen.

Nintendo scheint die Zeichen der Zeit endlich erkannt zu haben. "Command & Conquer" ist der "erwachsene" Titel, den der 64-Bitter so dringend nötig hat. Zwar handelt es sich "nur" um die Neuauflage des kultigen Echtzeit-Spektakels, dafür freuen sich reifere N64-Besitzer über das technisch wie spielerische beste "Command & Conquer". Wir empfehlen: Genre-Interessierte und Strategie-Fans schlagen zu! Abtreten! ■

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 82 bis 83.

WWW ·Internet

Wenn Ihr mehr über den Klassiker erfahren wollt, solltet Ihr Euch ins World-Wide-Web einklinken und die zahlreichen (v.a. englischen) Fan-Seiten besuchen. Hier erweitert Ihr Euren Horizont: Wolltet Ihr schon immer wissen, warum NOD-Bösewicht Kane (der freundliche Herr mit der polierten Landebahn) von einem Westwood-Mitarbeiter verkörpert wird? Wie ist die Saturn-Version von "Command & Conquer"? (Anm. d. Red.: Schockierend!) Eine besonders interessante Homepage ist uns unter

"www.valinor.demon.co.uk/ccintro.html"

ins Auge gefallen. Wer nicht nur auf Konsole zockt, sondern auch seinen PC als Spiele-Maschine nutzt, freut sich besonders über die liebevoll gestaltete Web-Site: Haufenweise Multiplayer-Level, Bildschirm-Hintergründe und alle Infos rund um die Strategie-Serie lassen keine Wünsche offen. Außerdem: "Command & Conquer"-Junkies studieren unbedingt die Erste-Hilfe-Liste. Solltet Ihr mal wieder viel zu viel taktiert haben, findet Ihr lebensnotwendige Tips zur Entwöhnung.







Genre:	Echtzeitstrategie	Anbieter:	Nintendo
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Looking Glass
Veröffentlichung:	Juli	Muster:	Nintendo

Text: Benedikt Plass

Duke Nukem: Zero Hour

Wer kennt ihn nicht, den coolen Schwarzenegger-Verschnitt Duke? Sein Digi-Debüt hatte der Sonnenbrillenträger 1996 im berüchtigten Ego-Shooter für den PC – der Titel landete schneller auf dem Index als die Polizei erlaubt. Auf den Next-Generation-Konsolen hatte der Muscle-Man gleichfalls einen durchschlagskräftigen 1st-Person-Auftritt, doch auch die Videospiel-Versionen befand das Bonner Prüfteam als zu brutal und setzte sie auf ihre rote Liste. Ende Oktober '98 veröffentlichte GT Interactive das erste 3rd-Person-Spiel mit "Last Action Hero" Duke: In "Duke Nukem: Time to Kill" rettete der furchtlose Waffen-Fetischist die Welt zum ersten Mal im "Tomb Raider"-Stil, mit "Duke Nukem: Zero Hour" liefert jetzt Entwickler Eurocom das N64-Pendant ab.

"Zero Hour ist eine willkommene Action-Abwechslung für ausgehungerte N64-Rambos."

EIN DUKE KOMMT SELTEN ALLEIN

Wir schreiben das Jahr 1999: Die Welt wird mal wieder von bösartigen Außerirdischen terrorisiert. In New York liefert sich die furchtlose Anti-Alien-Abteilung erbitterte Straßenschlachten mit den ungebetenen Erdbesuchern, doch die gefährlichen Monster gewinnen langsam Oberhand.

Aber zum Glück gibt's ja noch "Mr. Cool". Duke ist Mitglied der EDF-Einheit (Earth Defense Forces) und will den fiesen Invasoren auf die Alien-Pelle rücken – wie gewohnt mit mächtigen Wummen und lockeren Sprüchen auf der Lippe. Doch die Erd-Angreifer sind schlauer als gedacht: Via Zeitmaschine "beamen" sich die Störenfriede ins Jahr 1888 zurück. In der Vergangenheit wollen die wütenden Wutzen den Lauf der Weltgeschichte zu ihren Gunsten verändern.

Jetzt seid Ihr gefragt. Ihr müßt der Schweinebande nachstellen und durch die Raumzeit zurück ins 19. Jahrhundert reisen. Dummerweise habt Ihr das nötige Vehikel nicht direkt parat – zunächst muß Duke in der Gegenwart die 13 Teile einer Zeitmaschine aufspüren.

Eure Odyssee beginnt in New York: Mal geht Ihr zwischen den Häuserschluchten der Metropole auf Monsterjagd, ein anderes mal bahnt Ihr Euch wie im Kriegszustand einen Weg durch die feindlichen Linien. Die virtuelle



■ Auf der Basis von Dukes Einheit trainiert Ihr Eure Treffsicherheit.



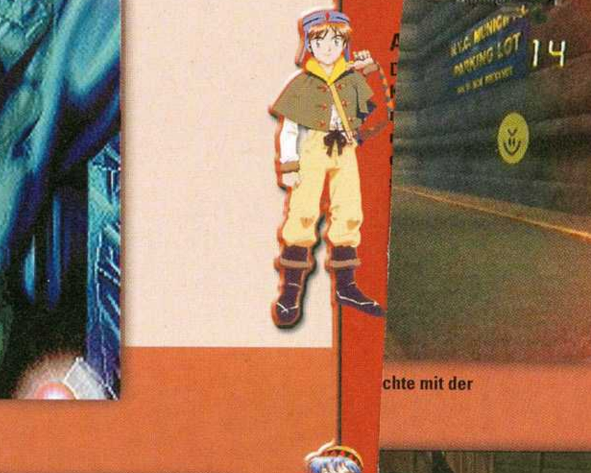
■ Krabbelt Ihr in einen Schacht, geht's wie in "Metal Gear Solid" in die Ego-Perspektive.



■ Stehen die Aliens über Euch, müßt Ihr besonders gut zielen.



■ Aufregendes Treffen: In der Eishöhle trefft Ihr Quark, den uralten Drachen... Da hält sogar Großmaul Nall die Klappe.



...chte mit der



■ Sauerei! Der eklige Blob verschleimt das frisch geschrubbte Deck...



■ Doch das wird der Widerling bereuen: Nash's "Thunder Bomb" elektrisiert den Glibber-Wicht.



...Was da wohl Dino-Jäger Joshua Fireseed ...gen würde?

8 nur die schwächere 7 vergeben!

Kamera folgt Duke auf Schritt und Tritt, vor allem Lara Croft-Fans finden sich sofort zurecht (nicht umsonst hatte Publisher GT Interactive "Zero Hour" zunächst unter dem Arbeitstitel "Duke Raider" gelistet).

Die zahlreichen Aliens bekämpft Ihr mit ebenso üppigem wie weit verstreutem Arsenal. Ob mit Schrotflinte, Granatwerfer, Sniper Rifle oder Laser-Blaster, in "Zero Hour" laßt Ihr's so richtig krachen.

Bei der Steuerung setzten die Entwickler auf Bewährtes: Wie in der Ego-Shooter-Referenz "Turok 2" steuert Ihr Euren Helden mit den C-Knöpfen, mit dem Analogstick justiert Ihr Lauf- und Schußrichtung. Lenkt sich Duke zu Beginn noch etwas gewöhnungsbedürftig, geht die Steuerung nach einigen Spielstunden in Fleisch und Blut über.

Duke gibt sich ähnlich sportlich wie Eidos-Mieze Lara, mittels Sprung- und Duckeinlagen kommt Ihr an die entlegendsten Orte. Und das ist auch bitter nötig! In "Zero Hour" müßt Ihr immer ein wachsames Auge haben – nur so lauft Ihr Gefahr, versteckte Spielabschnitte und verwinkelte Gassen zu übersehen. An der richtigen Stelle ein gewagter Satz, und Ihr findet vielleicht eine der begehrten "Secret Areas". Hier gibt's nützliche Extra-Gegenstände (Mega-Medi-Kits, Power-Vitamine, etc.) oder besonders fette Waffen. Und wer eifrig sucht, findet dort auch manchmal die obligatorischen "Duke-Groupies": In jedem Level sind heiße Polygon-Bräute versteckt. Wie es sich für einen richtigen Muskel-Macho gehört, ist Duke kein Gegner zu gefährlich und kein Ort zu gut versteckt, um die leicht bekleideten Schönheiten aufzustöbern.

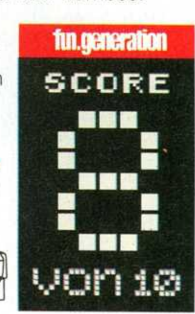
"FRESH HARDWARE!"

So freut sich Duke, wenn er ein neues Spaßgerät in sein Waffen-Arsenal aufnimmt. Überhaupt ist Euer Action-Held ziemlich gesprächig. Von "Groovy!", über "Hail to the King!", bis hin zu "Come, get some!", die englischen Sprach-Samples tragen viel zur typischen "Duke"-Atmosphäre bei. Auch der Humor kommt nicht zu kurz: Immer wieder stolpert Ihr über witzige Poster (bestes Beispiel ist – wie unser Screenshot zeigt - die "Turok"-Parodie). Doch Eure Hauptbeschäftigung ist das Monster-Meucheln. In den thematisch wie zeitlich deutlich variierenden Levels (z.B. Western-Szenerie oder Burg-Level) wimmelt es nur so von Aliens. Die künstliche Intelligenz der feindlichen Biester allerdings läßt zu wünschen übrig, stures Draufgeballere führt immer zum Erfolg. Langweilig: Die außerirdischen Angreifer sehen sich sehr ähnlich, nur verschiedene Uniformen unterscheiden die Kontrahenten voneinander – einzige Ausnahme sind die harten Endgegner.

Trotzdem hat uns die durchgestylte Präsentation überzeugt – vorausgesetzt, Ihr habt die 4MB-Erweiterung in petto. Zwar gingen die Entwickler mit dem Einsatz von Texturen äußerst sparsam um (die meisten Polygon-Flächen wurden stattdessen mit Shading-Effekten kaschiert), dafür freut Ihr Euch über die ebenso flüssige wie hochaufgelöste Grafik. Ohne Expansion-Pak dagegen trabt Duke durch grobe und farbarme Gefilde, da macht das Action-Spektakel nur noch halb so viel Spaß. Unterstützt wird Eure Weltenretter-Mission von rockigen bis spacigen Melodien und kernigen Explosionsgeräuschen. Unsere Meinung: Flott und atmosphärisch.

"Zero Hour" ist eine willkommene Action-Abwechslung für ausgehungerte N64-Rambos. Wer brachiale Baller-Kost mag und sich an markigen Sprüchen nicht stört, freut sich über einen soliden Genre-Vertreter. ■

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 82 bis 83.







Genre:	Action	Anbieter:	GT Interactive
Spieleranzahl:	1-4	Entwickler	3D Realms/Eurocom
Veröffentlichung:	August	Muster:	GT Interactive

Text: Daniel Johannes



■ Vorsicht! Schatztruhen entpuppen sich oft als Fallen – ruckzuck seid Ihr von Gegnern umzingelt.

■ Zuviel gegessen? Ramus hat's umgehauen – ob's wirklich am Ernährungsplan liegt, sei dahingestellt!

■ Nützliches Denkmal: An den Althena-Statuen könnt Ihr Eure Kräfte wieder aufladen.

Lunar Silver Star Story Complete

Das hübsche Mädel mit der Engelsstimme ist zurück: Die Rede ist von Anime-Babe Luna – und zusammen mit ihr präsentiert uns Working Designs gleich noch das passende Spiel mit ganz ähnlichem Namen. "Lunar Silver Star Story" kennen alte Rollenspiel-Hasen noch aus Mega-CD-Zeiten – nun hat die japanische Entwickler-Riege auf dem Dachboden gekramt und "Lunar" aus der Versenkung geholt. Der Klassiker wurde für sein PlayStation-Debüt ordentlich rausgeputzt: Sowohl Grafik- als auch Sound wurden komplett überarbeitet – für die akribische Feinarbeit legten die RPG-begeisterten Japaner sogar ordentlich Überstunden ein. Das Resultat kann sich sehen lassen: Im Vergleich zur 16 Bit-Ur-Version erstrahlt die Neuauflage in ganz neuem Glanz. Bitmap-Bauten und FMV-Einspielungen sind ungleich bunter – da verläuft die Rollenspiel-Reise gleich doppelt so aufregend. Wo ihr früher farbarmen Manga-Monsterchen begegnet seid, lauern nun knallige Kampf-Kreaturen auf frische Beute. Die gesamte Lunar-Welt wurde offenbar in den Farbeimer getaucht: Neuerdings wird das anspruchsvolle Next-Generation-Auge wenigstens mit netten Transparenz-Effekten verwöhnt – in der Mega-Drive-Ära eine undenkbare Grafik-Finesse. Aber: Anime-Allergiker aufgepaßt! Auch die amüsanten Zeichentrick-Filmchen wurden hier und da ein wenig verlängert. Und wenn schon digitale Werkstatt, dann anständig: Teilweise griffen die Trick-Techniker sogar in die CGI-Kiste, und verfeinerten die Cartoon-Clips stellenweise mit zeitgemäßem Computer-Rendering. Wurde die Mega-CD-Genre-Referenz optisch erheblich aufgebohrt, beließ man die Story größtenteils beim alten – einzig gegen Ende des Spiels werden Kenner des Originals geringe Drehbuch-Abweichungen bemerken. Abgesehen von ein paar Textpassagen hat sich aber kaum etwas geändert!

■ Aufregendes Treffen: In der Eishöhle trefft Ihr Quark, den uralten Drachen... Da hält sogar Großmaul Nall die Klappe.



■ Sauerei! Der eklige Blob verschleimt das frisch geschrubbte Deck...



■ Doch das wird der Widerling bereuen: Nash's "Thunder Bomb" elektrisiert den Glibber-Wicht.

FANTASIEN IN JAPANISCH

Freunde typisch japanischer Anime-Kost werden schon im Intro verzaubert: In kleinen Filmschnipseln und glasklarer Sprachausgabe erzählt Jungspund Alex von seiner Berufung – der aufgeweckte Teen möchte ein Drachenmeister werden, so wie sein großes Idol Dyne. Das famose Vorbild weilt allerdings nicht mehr unter den Lebenden, der Ritter ist ehrenvoll beim Monster-Kampf gestorben. Grund genug für Alex, tagtäglich das steinerne Monument des tapferen Kriegers aufzusuchen und einfach so vor sich hin zu träumen. Da kommt Dorf-Kumpel Ramus gerade recht: Der dicke Freund schlägt Eurem Protagonisten vor, ihn auf ein Abenteuer zu begleiten. Durch jüngste Erdbeben wurde der bislang verschüttete Eingang der geheimnisvollen Drachenhöhle freigelegt – der ideale Ort für einen jugendlichen Abenteuer-Spaziergang. Daß der Tagesausflug alles andere als ein Spaziergang wird, weiß die neugierige Bande zu diesem Zeitpunkt noch nicht. Doch: Keine Zeit verlieren! Wer weiß, wann sich wieder die Gelegenheit bietet, dunkle Grotten zu erforschen – das dauert oft bis nach der Pubertät. Also kurz im Dorf bei Eltern und Stadtrat verabschiedet, ordentlich Proviant eingepackt und los geht die Reise. Ganz allein machen sich die kecken Knaben dann aber doch nicht auf den Weg: Zu den beiden unternehmungslustigen Freunden gesellt sich die bereits erwähnte Luna. Das hübsche Mädel fungiert nicht nur als vernünftige Aufpasserin für die leichtsinnigen Kumpanen, das fesche Girlie weiß auch im Kampf zu überzeugen: Magische Sprüche gehören zu ihren leichtesten Übungen – und die wackeren Kollegen staunen dabei nicht schlecht. Zur Bekämpfung böser Monstren strengt die Schöne ihr weibliches Stimmorgan an: Trällert Luna in den bezauberndsten Tönen drauf los, sind nicht nur Alex und Ramus fasziniert, auch auf Kobold und Co. wirkt der liebliche Gesang betörend. Je nach Stimmlage bringen die melodischen Songs die unterschiedlichsten Wirkungen: Während der "Healing Song" den verwundeten Jung-Kriegern neue Kräfte beschert, verfällt gegnerisches Gesocks beim "Temptation Song" in jungfräulichen Tiefschlaf. Aber auch Alex hat seine Hausaufgaben gemacht: Mit spektakulären Schwert-Attacken beeindruckt der Nachwuchs-Krieger Freund und Feind. Ob wild wirbelnde Karacho-Klinge oder flambierter Rotor-Schwerthieb – bei Familie Waldschrat sind heute Kopfschmerzen angesagt. Pummel-Krieger Ramus ist weniger begabt: Sein Talent liegt anderswo – anstatt in glühender Mittagssonne fleißig Schwert-Akrobatik zu trainieren, sitzt die dicke Dorfnudel lieber im Schatten und läßt sich ihr Sandwich schmecken. Trotzdem: Nur mit vereinten Kräften ist der Monsterschar beizukommen – und



info Die Hauptcharaktere

Alex
Der dynamische Jungspund hat es sich in den Kopf gesetzt, in die berühmten Fußstapfen seines Idols Dyne zu treten: Er will ein Drachenmeister werden. Zusammen mit seinen Freunden verläßt der motivierte Nachwuchs-Krieger sein Heimatdorf und zieht ins Abenteuer...

Nall
Das freundliche Monster steht Alex schon seit jüngster Kindheit zur Seite. Obwohl dem pelzigen Plüschvieh selbst nicht ganz klar ist, was es eigentlich ist, mangelt es dem flauschigen Freund nicht an Selbstbewußtsein: Mit frechen Sprüchen sorgt er unterwegs für die passende Unterhaltung.

Luna
Alex' hübsche Kinderliebe kann mit Stolz behaupten, die schönste Stimme im Land zu haben: Mit ihrem Gesang verzaubert sie nicht nur Musikfreunde, ihr liebliches Organ dient auch zum Beschwören magischer Sprüche. An Alex' Seite ist Luna von unschätzbarem Wert – und dann haben die beiden noch eine besondere Bindung...

Ramus
Der beleibte Nimmersatt interessiert sich eigentlich nur für drei Dinge: Abenteuer, Reichtum und Essen. Doch auch seine Freunde liegen ihm am Herzen – schließlich ist der stämmige Jüngling Alex' bester Freund... Sein oberstes Ziel: Er will seinem Vater beweisen, daß er neben "Futtern" noch was anderes auf dem Kasten hat.

Nash
Ein Magieschüler der selbstbewußten Art: Nash ist nicht nur ausgesprochen eitel und eingebildet, er hat auch eine große Klappe und rückt sich gerne ins rechte Licht. Unter der harten Hülle schlummert jedoch ein weicher Kern: Insgeheim träumt er von schönen Stunden mit der lieblichen Mia.

Mia
Als Tochter von Lemia, einem der Vier Helden, genießt das süße Mädel hohes Ansehen in ihrer Heimatstadt Vane. Zwar lebt sie im väterlichen Schoß recht zurückgezogen, kann aber mit ihren magischen Kräften protzen. Mit den Gefühlen ist das allerdings so eine Sache: Man könnte sagen, Nash ist nicht unbedingt ihr Traummann.

Kyle
Meister Mels muskulöser Schüler ist ein geachteter Schwertkämpfer – schließlich wurde ihm vor vielen Jahren die Ehre zuteil, die geheimnisvolle Nanza-Barriere zu beschützen. Neben Ruhm und Gold zählt für ihn nur die hübsche Jessica – doch wie so oft erwidert das fesche Mädel seine Zuneigung nicht. Da hilft nur der Alkohol...

Jessica
Sie ist die Tochter von Meister Mel, einem der Vier Helden und Gouverneur von Meribia. Auf Wunsch ihres Vater, eine Priesterin zu werden, hat sie sich in Althenas Schrein eingeschrieben. In Wirklichkeit ist das Mädel jedoch ein wahrer Heißsporn – von bravem Schüler-Ehrgeiz keine Spur! Aus dem Kloster in die Kavernen: Sie zieht das Abenteuerdasein dem langweiligen Studentenleben vor.









■ Bekanntschaft mit Mel: Erst hält Euch der Gouverneur zum Narren...



■ ...und anschließend fordert er Euch zum Zweikampf heraus. Da geht's heiß her!



■ Was bringt die Zukunft? In Royce's geheimnisvoller Wahrsager-Hütte erfahrt Ihr mehr über Euer Schicksal.



■ Vor dem Kampf heilt Luna kurz die Party – dann geht's den Monstern an den Kröten-Kragen!









schließlich macht das Abenteuer auch nur im Team so richtig Spaß.

Eine waschechte Rollenspiel-Party ist allerdings durchwachsen: Deshalb habt Ihr es auch in "Lunar" mit den unterschiedlichsten Charakteren zu tun – und dazu zählt Euer kleines Helferlein Nall. Das freundliche Monster könnte direkt aus dem Klon-Labor enflohen sein: Auf den ersten Blick sieht das Ding aus wie eine herkömmliche Katze. Wer aber genau hinsieht, bemerkt den Unterschied: Mit seinen mickrigen Flügeln schwirrt Euch das putzige Pelzvieh ständig hinterher – und sorgt mit markigen Sprüchen für Kurzweil. Beim Plausch mit unbedarfter Bevölkerung zeigt das Plappermaul sein wahres Talent, und quatscht seine Gegenüber mit bissigen Kommentaren zu. Als geliebtes Haustier von Alex übernimmt der kleine Flugsäuger auch eine gewisse Verantwortung. Das aufgeweckte Kerlchen bringt gefallene Kämpfer umgehend wieder auf die Beine – erreicht Euer Hit-Points-Konto Null, liegt ihr zwar zunächst flach, doch werdet Ihr nicht gleich im Eichensarg vom Schlachtfeld transportiert. Mit einem gut gemeinten "Get back on your feet!" befehligt Euch Nall, die Zähne zusammenzubeißen und Euren Eltern keine Sorgen zu machen. Nur im schlimmsten Falle beißt die ganze Party ins Gras – und öffnet nie wieder die kulleraugen. Gelingt es der feindlichen Brut, sämtliche Mitglieder Eures kleinen Krieger-Reigens ihrer Kräfte zu berauben und

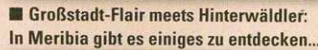
info Lunar SSSC Collector`s Edition

Die Box für Sammler

Für das große Revival ihres Rollenspiel-Klassikers haben sich die Entwickler von Working Designs einiges einfallen lassen: Um Fans sowie Genre-Einsteiger gleichermaßen den Mund wäßrig zu machen, kommt "Lunar Silver Star Story Complete" in einer schicken Sammler-Box daher. In der klotzigen Packung findet ihr neben den zwei Spiele-CDs noch den "Lunar"-Soundtrack sowie eine Scheibe "The Making of Lunar". Auf der CD-Rom wird Euch anhand von FMV-Real-Filmchen ein Einblick in die aufwendige Produktion der Neuauflage gegeben. Dazu gibt's noch ein aufwendig gestaltetes Booklet im Leder-Look. Der 120-seitige "Wälzer" beinhaltet Interviews mit den Machern, Charakter-Vorstellungen, eine Magie-Übersicht, einen Spieleführer für die ersten Stunden in der Lunar-Welt und noch vieles mehr. Und als besonderes Schmankerl gibt's noch eine kleine Stoff-Landkarte obendrein. Ihr bekommt also einiges geboten – da kann man auch schon mal 160,- DM für einen Klassiker berappen.







■ Großstadt-Flair meets Hinterwäldler: In Meribia gibt es einiges zu entdecken...





■ Obwohl Nall hartnäckig abstreitet, eine Katze zu sein, kann sich Euer pelziger Freund sehr für Fisch erwärmen...



■ Ameisen-Angriff: Die Chitin-Monster werden ihre sechs Beine noch zum Wegrennen benötigen – sonst setzt es nämlich Prügel.



■ Schockfrei: Ihr seht die Gegner schon von weitem – so bleibt Euch ein Überraschungsangriff erspart.

info Das Original

Bereits 1992 erschien "Lunar Silver Star Story" für das Mega CD – und konnte grafisch sowie akustisch bereits begeistern. Dank CD-Medium war eine aufwendige Soundkulisse kein Problem: Das Spiel protzte mit glasklarer Sprachausgabe und mitreißender Hintergrundmusik. Trotzdem: So ganz zufrieden waren die Entwickler damals nicht mit ihrer Arbeit. In der vorliegenden Neuauflage hat man alle Schönheitsfehler weitgehend beseitigt – Working Designs ist zufrieden, George Lucas läßt grüßen!





kommt "Notfall-Nall" zu spät, streckt die jugendliche Sippe endgültig alle Viere voneinander – und Euch bleibt nur der Neustart vom letzten Speicherpunkt. Apropos speichern: Zur Freude des zartbesaiteten RPG-Recken dürft Ihr jederzeit Euren Spielstand sichern. Egal, ob im örtlichen Pub oder beim Schergen-Schlachten im tiefsten Kerker – Ihr könnt jederzeit auf Eure Memory Card zugreifen.

DEN DRACHEN AUF DER SPUR...

Eigentlich einen Kurzausflug planend, müssen die neugierigen Kiddie-Abenteurer schon bald feststellen, daß sie zu mehr bestimmt sind: Im tiefsten Innern der Drachenhöhle trifft die Bande auf Quark, den weißen Drachen. Der gealterte Langschläfer erkennt das besondere Leuchten in Euren Augen, und stellt Euch prompt eine kleine Aufgabe. Nach Erfüllung des obligatorischen Helden-Tests überläßt Euch der urige Riese den mysteriösen Drachendiamant. Mit dem Juwel in der Tasche treibt es Euch von zuhause weg: Leichten Herzens verlaßt Ihr das idyllische Heimatdorf Burg und macht Euch auf den Weg in die Großstadt. Hier wollt Ihr nicht nur den wertvollen Stein veräußern, der Ruf der weiten Welt ist auch nicht zu überhören. Schließlich müßt Ihr die anderen drei Drachen finden und den Rest der legendären Vier Helden besuchen (einer davon war Dyne) – die berühmten Ritter leben quer über den Globus verstreut und warten nur darauf, Euch auf Eure kommenden Abenteuer vorzubereiten. Denn eines steht mal fest: Irgendwann wird Alex zum Drachenmeister – und dann geht's den Monstern erst richtig an den Kragen. Was nicht heißen soll, daß die ekligen Kreaturen vorher ein leichtes Leben hätten: Schließlich bekommt Euer Held tatkräftige Unterstützung - im Laufe des Spiels gesellen sich immer wieder neue Krieger zu Euch; die Party ändert sich also des öfteren.

Zieht sich das Monster-Gehacke anfangs noch recht lange hin, kommt nach einiger Einspielzeit endlich Schwung in den Rollenspiel-Laden: Storywendungen und freudige sowie böse Überraschungen halten Euch dann bei Laune. Dank atmosphärischer Filmsequenzen und passender Musikuntermalung wird "Lunar SSSC" also mit fortschreitender Uhr immer unterhaltsamer. Trotz antiquierter Optik hat uns der Working Designs-Titel immer noch genauso gefesselt wie damals. Das Fehlen von spielerischen Neuerungen können wir dabei verschmerzen – die herrlichen, oft bissig-humoristischen, Dialoge entschädigen für einiges... ■

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 82 bis 83.

Fan-Faktor: Lunar Silver Star Story Complete

Technisch antiquiert, aber spielerisch nach wie vor auf der Höhe. Klar, Innovationen sucht Ihr vergebens, doch macht das „Lunar" nicht weniger attraktiv. Knuffige Anime-Figürchen, knallige Pixel-Welten und eine fesselnde Story halten Euch bei Laune.

Story:	★★★★☆	Charaktere:	★★★★★
Komplexität:	★★★☆☆	Gegner:	★★★☆☆
Kampfsystem:	★★☆☆☆	Handling:	★★★★☆
Charme:	★★★★☆	Atmosphäre:	★★★☆☆

Hardware-Auslastung: 45%





Genre:	Rollenspiel	Anbieter:	Working Designs
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Working Designs
Veröffentlichung:	US-Import erhältlich	Muster:	ACME







• play PLAYSTATION 7/99 mit 164 Seiten Action • 70 Seiten E3-Special •

164 SEITEN

play is WATCHING YOU!

Hier bekommt Ihr keine leeren Versprechungen!



– denn bei uns ist immer noch der Leser König!

- mindestens 16 Seiten Tips & Tricks
  - Player´s Guide
  - Cheatcards
- Testscreens von den „hottesten" Games
- PreScreens von den neuesten Spielen
- Gimmicks:
  - PlayStation-Aufkleber
  - Poster



News • Charts • Messeberichte • Firmenpotraits • Hardwareinfos und, und, und, ...

Text: Benedikt Plass



Das gesamte Einschlagsgebiet, Manhattan, wurde zerstört.

Überprüfung der Funktionsfähigkeit des AlphaKern-Zeitschachts.

Ziel: Sternensystem Seldan Punkt 472

Omega Boost

Anstatt auf glühendem Asphalt packende Rennduelle zu inszenieren, machen die "Gran Turismo"-Entwickler Polyphony Digital einen Abstecher ins Action-Genre. Mit dem 3D-Shooter "Omega Boost" schicken Euch die Entwickler in die unendlichen Weiten des Weltalls. Die Story ist schnell erzählt: Ein intelligentes Virus hat die weltweiten Datennetze infiziert und die Kontrolle über das Zeitreisesystem "Timeshaft" übernommen. Sein grausamer Plan: Er will die gesamte Menschheit vernichten. Ihr wundert Euch, wie ein popeliges Computer-Virus die gesamte humanoide Rasse ausrotten will? Kein Problem für die bestialische Techno-Bakterie: Die besitzt nämlich die Fähigkeit, sich in fiese Roboter zu verwandeln. In Form der menschenfeindlichen "Alpha Core"-Einheit reist das Killer-Virus in der Zeit zurück, um alle Computer zu vernichten. Vor allem der 1946 erschaffene Großrechner ENIAC (Anm.d.Red.: Das monströse Großrechner-Relikt gab's wirklich – Kalkulation mit Transistoren statt Mikrochips) ist "Alpha Core" ein Dorn im Auge. Eure Aufgabe: Stoppt als ENIAC's treuer Roboter "Omega Boost" die feindliche Bot-Brut!

In neun Levels (plus Bonus-Stages) müßt Ihr die Schergen von "Alpha Core" bekämpfen. Das Gegner-Design reicht von bauähnlichen Mech-Giganten über monströse Raumkreuzer, bis hin zu den skurrilsten Phantasie-Wesen. Im 3D-Weltall könnt Ihr Euch zwar frei bewegen – doch Euer Hauptziel sind die feindlichen Geschwader. Mit Hilfe eines Radars ortet Ihr die Position der aggressiven Cyber-Soldaten. Per L1-Druck aktiviert Ihr zusätzlich den praktischen "Scan"-Modus: Euer Battlemech geht schnurstracks auf Konfrontationskurs. Die Feinde werden automatisch ins Visier genommen – Ihr könnt Euch also ganz auf's Gegner-Bruzzeln mit Euren Laserkanonen konzentrieren (via X-Button). Neben diesem "Lock-On"-System gibt's auch eine herkömmliche Wumme: Malträtiert Euren X-Button im Akkord, und Ihr zerstrahlt Eure Widersacher mit mehreren Feuerstößen. Gegen die überdimensionalen Zwischen- und Endbosse (sind manchmal größer als der Bildschirm!) ist ein "Smart Bomb"-ähnliches Geschoß am wirkungsvollsten. Einmal aktiviert, stürzt sich Euer Roboter wie vom Schweißbrenner gestochen auf den Feind und fügt ihm herbe Energieverluste zu. Überhaupt: Euer Mech ist sehr beweglich, verfügt über Beschleunigungs- wie Bremsfunktionen und hat auch furiose 180°-Drehungen in petto. Um alle Bewegungsabläufe Eures Roboters zu verinnerlichen, macht Ihr Euch im Trainings-Modus zunächst mit dem Handling vertraut.



■ Mit dem L1-Button visiert Ihr die nahenden Feinde an.



■ Die Stahl-Spinne ist ein besonders hartnäckiger Gegner.



■ Furiose Explosionen gibt's in "Omega Boost" im Sekundentakt.



■ Lichteffekt-Liebelei: Die Programmierer nutzten die Fähigkeiten der PlayStation bis auf's letzte Bit.



■ Auch aus der Ego-Perspektive spielt sich "Omega Boost" einwandfrei.

info Prominent Leinwnd Roborter



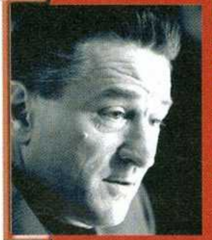
Robocop 1-3:
Das Los Angeles der Zukunft: Polizist Murphy wird von brutalen Gangstern erschossen. Ein gewissenloser High-Tech-Konzern haucht dem Unglücklichen neues Leben ein – als "Robocop" sorgt der Android für Ruhe und Ordnung. Für Action-Fans sehenswert!



Terminator 1+2:
Mit dem ersten "Terminator" gelang "Titanic"-Regisseur James Cameron der Durchbruch. Ist Muskel-Mech Arnold Schwarzenegger hier noch der böse Killer aus der Zukunft, wird er im Sequel zum Beschützer der Gejagten. Zwei Kino-Meilensteine!



Star Wars:
Die bekanntesten Blechhaufen der Filmgeschichte: Astrodroide R2-D2 und Protokollfachmann C-3PO dürfen auch in "Episode I" nicht fehlen. Das sympathische Duo ist ebenso vorlaut wie hilfreich – ohne die beiden hätte es das Imperium sicherlich leichter gehabt!



Robot De Niro:
Der Cyborg unter den Schauspielern. U.a. bekannt aus: "Technic Driver", "CPU der Angst", "Zeit des Einölens", "Die durch die Werkstatt gehen", "This Bot's Life" oder "Jackie Brumm-Brumm".

BOMBASTISCHE BALLEREI IM LEERLAUF

Polyphony Digitals Erfahrungen mit der PlayStation-Hardware machen sich mehr als bezahlt. Grafisch gehören die "Omega Boost"-Gefechte zur Shooter-Oberklasse. Vor allem die spektakulären Lichteffekte haben uns gefallen: Fulminante Explosionen, grell-grüne Laserblitze – der Bildschirm bebt! Auch bei den Roboter- und Raumschiffmodellen haben die Entwickler gute Arbeit geleistet. Die bitterbösen Mech-Riesen sehen bedrohlich echt aus, Ecken und Kanten sucht Ihr bei den protzigen Gegnern vergebens. Weniger opulent ist die 3D-Umgebung in Szene gesetzt worden: Außer ein paar Sternen oder Wölkchen ist am Firmament nichts zu sehen. Dafür bleibt die Geschwindigkeit stets konstant – auch, wenn viele Objekte und Detonationen den Prozessor auf einmal belasten. Passend zu den spektakulären Weltall-Schlachten gibt's was auf die Ohren: Treibende Drum'n'Bass-Tracks, spaciger Dream-Techno und rockige Stücke wechseln sich ab – ein Fest für Fans der jeweiligen Musikrichtungen. Auch die Steuerung gibt keinen Anlaß zur Kritik. Simpel, eingängig und sehr direkt – so muß sich ein 3D-Shooter steuern!

Der brillanten Präsentation zum Trotz: "Omega Boost" fehlt es an Innovation und Abwechslung. Zu eintönig ist der Levelaufbau, zu berechenbar sind die heranrauschenden Feind-Formationen. Weiterer Kritikpunkt: Im normalen Schwierigkeitsgrad hat der Otto-Normal-Zocker nach gut drei Stunden alle Level erforscht und jeden Boß erledigt – erst auf "schwer" ist "Omega Boost" eine Herausforderung – immer noch klein, aber ziemlich fein.

Uns hat der Sony-Shooter frappierend an die "Panzer Dragoon"-Reihe für den Saturn erinnert. Die sorgte bei der Sega-Gemeinde schon vor vier Jahren für glänzende Augen. Die Fantasy-Ballerei begeisterte mit ausgeklügeltem Level-Design, hervoragender Spielbarkeit und langfristig motivierenden Elementen – und ist "Omega Boost" trotz dicker Staubschicht eine Drachenlänge voraus.

"Fulminante Explosionen, grell-grüne Laserblitze – der Bildschirm bebt!"

"Omega Boost" ist eine technisch tadellose, in gleichem Maßen aber auch schematisch ablaufende 3D-Ballerei. Legt Ihr Wert auf spektakuläre Inszenierung und kurzweilige Action ist's der richtige Titel – doch vor fehlender Abwechslung wird gewarnt! ■

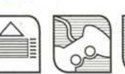
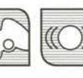
Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 82 bis 83.







Genre: Action	Anbieter: SCED
Spieleranzahl: 1	Entwickler: Polyphony Digital
Veröffentlichung: Juli	Muster: SCED

Text: Robert Bannert



Shadow Madness

Stinger berichtet...

Wer oder was ist stark genug, um eine ganze Stadt zu vernichten – und das von einem Augenblick zum anderen, noch vor Erfindung der Atombombe? Gute Frage – und genau die Frage, die "Shadow Madness"-Hauptakteur Stinger durch den Kopf geht, als er vor den schwelenden Überresten seiner Heimatstadt steht. Eben noch war Port Lochane eine blühende Schiffahrts-Metropole, jetzt liegt die "Perle des Südens" in Trümmern: Und wer immer dafür verantwortlich ist – er hat sich längst aus dem Staub gemacht.

Eigentlich wollte Stinger seiner Heimat den Rücken kehren, sich in der Nacht davonstehlen und das Elternhaus heimlich verlassen. Aber jetzt, als er sieht, wie seine Freunde und Verwandten ziellos zwischen den Ruinen umherirren, kann der 18jährige nicht mehr an sich halten: Stinger sucht verzweifelt nach Überlebenden und reicht den Kameraden seine helfende Hand, wo er nur kann. Aber in den meisten Fällen kommt jede Hilfe zu spät: Schluchzende Frauen knien neben den Leichen ihrer Ehemänner – mal verbrannt, mal von den Fängen einer wilden Bestie zerfetzt und bis zur Unkenntlichkeit entstellt. Kinder stolpern auf der Suche nach ihren Eltern durch das, was noch bis vor kurzem ihr Heim gewesen ist – und die Soldaten, die ihnen eigentlich dabei helfen sollten, sind genauso verloren wie sie, können einfach nicht begreifen, was passiert ist: Man hat ihre Schützlinge fast bis auf den letzten niedergemetzelt – und alles was sie tun konnten, war zuzuschauen.

Klar, daß bei so viel Chaos und Verwirrung auch ein 18jähriger Tunichtgut kaum weiterhelfen kann... richtig, oder? Falsch! Als Sproß eines Korsarengeschlechts ist Stinger mindestens ebenso kämpferisch versiert wie verwegen – Grund genug also, den mannshohen Zweihänder blank zu ziehen und die Kumpane vom monströsen 3D-Gezücht zu befreien: Denn kaum waren die Mauern eingerissen, sind Tiere und Bestien wie eine Welle über die Stadt geschwappt – und jetzt machen sie aus Stingers Nachbarn Polygon-Ragout! So muß der forsche Bengel nicht lange auf das erste Gefecht warten: Ein markerschütternder Schrei und eine Dual-Shock-Erschütterung signaliseren den Kampfbeginn... haltet Eure Buttons fest!













■ Root-Plot: Noch sind Stinger, Windleaf und Harv-5 zusammen – und mit ihnen für Euch DIE Gelegenheit das Spielsystem im Detail kennenzulernen. Aber keine Angst: Für die Gestaltung der meisten Spielelemente haben sich die US-Entwickler beim Klassiker-Fundus bedient. Die Menüs ruft Ihr wahlweise über die Select-Taste oder einzelne Buttons auf – darunter die obligatorischen Funktionen für Ausrüstung, Objekt-Einsatz und Zauberspruch-Auswahl. Auch im Kampf wird traditionell gespielt: Wie in "Final Fantasy VII" macht das eher statische Render-Szenario einer flexibleren 3D-Umgebung Platz und zeigt Euch mit schwungvollen Kamerafahrten wildes Schlachtengetümmel. Neu: Anstatt die Kampfoptionen schrittweise zu selektieren, wählt Ihr mit den Links- und Rechtstastern in Windeseile die gewünschte Funktion, anschließend entscheidet Ihr Euch für eine von drei unterschiedlichen Angriffstaktiken: von verhalten bis super-aggressiv.

SCHATTENSPIELE

So viel zum Rückblick: Mittlerweile ist Stinger in der Hauptstadt Karillon angekommen, genießt in einer Bar ein paar kühle Krüge Met und erzählt dem Wirt seine unglaubliche Geschichte. Die beiden neuen Reisegefährten hat er im benachbarten Wirtshaus zurückgelassen: Auch Magierin Windleaf und Ernte-Roboter Harv5 (siehe Kasten) sind von den verheerenden Verwüstungen in Süd-Arkose betroffen und haben innerhalb von Sekunden ihre Heimat verloren. Derzeit liegen die erschöpften Gefährten gemütlich in ihre Kissen gekuschelt und schlafen den Schlaf der Gerechten: Im Gegensatz zum rastlosen Stinger wollen beide für den nächsten Morgen fit sein – denn dann sollen die Drei beim Hohen Rat von Karillon vorsprechen und um Beistand für den Süden bitten. Port Lochane, Enclane und Barley Grove: Die drei größten Städte südlich der Berge sind dem Erdboden gleichgemacht und von einer unbekannten Macht überrollt worden. Aber damit noch nicht genug: Überall in der Welt spielen die Menschen verrückt, und über Nacht werden aus friedlichen Familienvätern hirntote Amokläufer mit blutunterlaufenen Augen. Sogar in der Hauptstadt machen sich die ersten Anzeichen der Epidemie breit. Eine berühmte Chefköchin setzt wie in totengleicher Trance – vom alten Schuh bis zum Rattengift – alles auf den Speiseplan, was ihr in die Finger kommt, und auch der Vorsteher der Händlergilde macht sich Sorgen um seine Frau... denn die gute Gattin ist in letzter Zeit ziemlich faul(ig) unterwegs...

Gerade noch rechtzeitig ist das bunte Heldentrio in der Stadt der Städte eingelaufen – und nachdem Stinger den nächtlichen Rausch ausgeschlafen hat (unleidlich ist er so oder so), bringt die Audienz beim Rat tatsächlich den erhofften Erfolg: Karillons Stadtväter wissen um die brenzlige Lage – und derweil sich Euer Trüppchen bis hierhin so bravourös geschlagen hat, sieht man an oberster Stelle keinen Grund, kostbare Steuergelder zu verschwenden und Soldaten auf den Weg zu schicken. Stattdessen sollen Eure Helden den Kopf hinhalten: Stinger, Windleaf und ihr sensenschwingender Androiden-Freund werden mit einer top sekreten Mission betraut, einer Reise der heldenhaften Art (für lausige 2000 Goldstücke), die Euch geradewegs ins schwärzeste Karillon führt – zu den legendären Wächtern von Wissen, Macht und Magie. Ob die alten Burschen genauso großartig sind, wie sich ihr Titel liest, das erfahrt Ihr nach der Ankunft: Aber bis dahin (und weit darüber hinaus) warten jede Menge obskure bis faszinierende Abenteuer auf Eure polygonalen "Party-Löwen": Warum die Schatten in Arkose auf einmal durchdrehen und sich Kontinent Wyldern schon vor Äonen auf den Meeresgrund verabschiedet hat, das verraten wir Euch hier nicht. Und wenn Euch sonst wer die komplette Geschichte vorab erzählen will: Bringt ihn unbedingt zum Schweigen – denn Spannung und Atmosphäre sind in der düsteren "Shadow Madness"-Welt nicht nur die halbe Miete, sondern gleich die ganze Pacht...

MAN SPRICHT AMERIKANISCH

Preisfrage: Was haben alle Rollenspiele gemeinsam, mit denen Ihr in den vergangenen drei Jahren Eure PlayStation gefüttert habt? Kleiner Tip: Es geht ums Ursprungsland...

...denn das liegt bei 99,9 Prozent aller Fälle in Fernost. "Ist doch nicht weiter schlimm..." werdet Ihr jetzt denken – und damit goldrichtig liegen. Schließlich haben uns die japanischen Kollegen im vergangenen Jahrzehnt reichlich mit Hits eingedeckt. Aber - was kein gebürtiger Europäer leugnen kann: Weder Humor noch Charaktere sind, was uns die westliche Entertainment-Religion gelehrt hat. Kein Wunder, denn die Wertvorstellungen und Kultur-Güter des Japaners nähern sich unseren zwar immer weiter an, sind aber in den meisten Fällen noch immer gänzlich andere. Nicht umsonst können viele Amerikaner und Europäer mit der japanischen Rollenspiel-Kost herzlich wenig anfangen: Wer hier sein Abenteuer genießen will, für den ist Umgewöhnen angesagt, und zwar vom Zeichenstil bis zur Erzählweise. Aber auch solche Nippon-Muffel dürfen jetzt – zumindest kurzzeitig – aufatmen: "Shadow Madness" ist willkommene Abwechslung für alle, die keine großköpfigen und kulleräugigen Punks mehr sehen können...oder noch niemals sehen wollten. Wie "Final Fantasy" und Konsorten den morgenländischen Klischees fröhnen, hält sich Craves Genre-Einstand an die in Hollywood gemachten Vorbilder: Die sind – ganz klar – für den westlichen Spieler weitaus vordergründiger







■ CD 1: Die Gruppe hat sich getrennt: Vorerst sind Xero und Harv-5 noch alleine unterwegs, aber nach dem Streifzug über einen verschneiten Paß und durch sengende Wüsten bekommen die beiden tatkräftige Unterstützung: In einer ägyptisch anmutenden Tempelstätte finden die Reisegefährten den Cyborg Clemett (siehe Charakterbeschreibung). Ihre Mission: Den magischen Kristall von König Undrash finden – denn ohne das zauberhafte Klunker fällt Arkose an die Finsternis!



Harv-5

Hat bis vor kurzem noch die Spreu vom Weizen getrennt, jetzt mäht er mit der wuchtigen Sense durch die feindlichen Reihen. Als Mark-5-Prototyp ist der hölzerne Farmer der einzige seiner Art – und fühlt sich nach dem Verlust seiner Herrn ziemlich verloren.
Hervorstechende Merkmale: Absolute Loyalität, penetrante Naivität und Logik, die so stur ist, daß sie zuweilen schon an Dummheit grenzt. Schließt sich Stingers Truppe an, weil er von der guten Sache überzeugt ist – ganz ehrlich!

Persönliche Daten:
Rasse: Ernteroboter, Modell Mark 5 (Prototyp)
Alter: 40+ Größe: 167 cm
Gewicht: 125 kg Waffe: Sense
Intelligenz: durchschnittlich
Spezialfähigkeit: Immunität

Xero Von Moon

Ein graubärtiger Ägypterkopf auf einem Antigrav-Frisbee? Ungewöhnlich, aber eine nette Ergänzung: Jede Heldengruppe hat kopflose Kämpfer – warum nicht auch einen körperlosen Kopf? Außerdem hat er sich gut gehalten: Wen interessiert es da schon, daß sein Unterteil vor einem guten halben Jahrtausend zur Kopflosigkeit verurteilt wurde?
Hervorstechendstes Merkmal: Lamentiert gerne über sein Schicksal und erzählt entschieden zu viel von seiner edlen Herkunft – aber für seine Freunde fliegt dieser Kopf durch Dick und Dünn!
Schließt sich Stingers Truppe an, weil er nicht auf dem Kannibalen-Teller landen will.

Persönliche Daten:
Rasse: Undrashi-Kampfmagier
Alter: 554 Größe: 46 cm
Gewicht: 6,5 kg Waffe: Psikräfte
Intelligenz: hoch
Spezialtalent: Psi-Magie

Clemett

Wenn man es töten kann, dann ist es interessant. Und wenn man es nicht töten kann – na gut: dann kann man es immer noch verwüsten. Harv-5 und Xeros haben den den kampfwütigen Gesellen in den Ruinen eines Undrashi-Grabmahls aufgegriffen – und sind seitdem mehr als einmal an ihm verzweifelt.
Hervorstechendstes Merkmal: Der Gadgeteer-Ingenieur möchte gerne ein Mensch sein. Allerdings ist seine Vorstellung von Menschlichkeit gleichbedeutend mit schierer Zerstörungswut – und Clemett versucht mit fast fataler Hingabe, menschlich zu sein...
Schließt sich Stingers Truppe an, weil er sich davon jede Menge Spaß verspricht!

Persönliche Daten:
Rasse: Gadgeteer-Cyborg
Alter: 26 Größe: 188 cm
Gewicht: 175 kg Waffe: Multi-Kanone
Intelligenz: hoch
Spezialtalent: Gadgeteer-Technik

als die aus Fernost, aber dafür auch umso eingängiger. Da gibt es – wie gehabt – Fieslinge in nachtschwarzer Stahlmontur, Helden in hautengen Lederhosen und Heldinnen im olivgrünen Waldhüter-Kostüm. Hier sind die Frauen weiblich, die Schurken schurkisch und die Helden ungemein heldenhaft: In "Shadow Madness" sind die Wertvorstellungen des US-geprägten Kinogängers noch in Ordnung – und wie seinerzeit ein "Indiana Jones" derart von zeitgenössischem Sarkasmus geschwängert, daß die Genre-Kenner unter Euch ein Deja-Vu nach dem anderen durchleben: So viel schwarzen Humor auf einem (oder vielmehr zwei) Datenträgern haben wir seit "Monkey Island" nicht mehr gesehen. Gepaart mit spannendem Plot und filmreifem Soundtrack ist's ein Erlebnis, das sich kein Hobby-Abenteurer entgehen lassen darf. Eure Charaktere schwätzen, scherzen, nehmen sich gegenseitig auf die Schippe und klopfen bitterböse Sprüche, daß es nur so kracht. Kurzum: Für wen's noch witziger und fantasievoller sein soll, der greift bitteschön selbst zum Schreibwerkzeug.

In "Shadow Madness" realisiert Ihr zum ersten Mal, was es heißt, wider Willen mit den unterschiedlichsten und skurrilsten Gesellen aus aller Herren Ländern in eine Gruppe gezwungen zu werden. Eine Elfenmagierin, ein frecher Pirat, ein 500jähriger Erzmagier, eine mordlustige Oger-Braut und zwei Roboter-Gesellen, denen definitiv ein paar Sicherungen zu viel durchgebrannt sind – und alle sechs in einem Kampfverband. Ob das gut geht? Laßt Euch überraschen... Nur so viel wollen wir verraten: Diese Truppe ist so explosiv, daß auch beim nüchternsten Spieler gemüt kein Auge trocken bleibt. Dafür garantieren wir.

Wer jetzt allerdings denkt, daß in "Shadow Madness" nur Heiterkeit und Freude herrscht, der ist auf dem Holzweg: Vielmehr verpassen die humoristischen Einlagen dem sonst finsteren Plot die nötige Auflockerung. Craveyards RPG-Debüt ist eine gekonnt inszenierte Kombination aus dem bedrückendsten Stoff, den die Fantasy-Welt zu bieten hat. Was hier an düsterem Ambiente geboten wird, das trifft jeden westlichen Nerv da, wo's ganz besonders gut tut – und wer seine Nase wenigstens einmal in klassische Fantasy-Literatur gehalten hat, der ist spätestens nach der fünften Stunde so hoffnungslos in den Reichen von Arkose versunken, daß er bis "Jade Cocoon" nicht mehr auftaucht.

DER HAKEN

So viel zum Lob, jetzt zur Schelte: Gute drei Jahre hat US-Team Craveyard für "Shadow Madness" gebraucht. Drei Jahre und Unsummen an Entwicklungs-Budget. Der Lohn: Ob in gedruckter oder digitaler Form – die Pressestimmen in den USA sind allesamt vernichtend. So vernichtend, daß Crave die Verantwortlichen kurzerhand auf die Straße gesetzt und das Studio geschlossen hat.

Wer sich vergewissern will, der braucht bloß einen Blick auf die einschlägigen Internet-Seiten zu werfen: Unsere amerikanischen Kollegen lassen kein einziges gutes Haar an









■ CD 2: Dreidimensionale U-Bootfahrten und schräge Roboter-Zivilisationen im Äther von Arkose: Stinger und Windleaf verschlägt es in den "Mittelpunkt der Erde" – direkt auf den versunkenen Kontinent von Wyldern. Hier finden die beiden "Kundschafter" neben jeder Menge überdimensionierter Fliegenpilze und düsterer Kavernen auch das unterdrückte Volk der Org, allen voran die vierschrötige "Jirina". Die schließt sich den beiden nach ersten (fast tödlichen) Verständigungsschwierigkeiten an: Eure Dreiertruppe ist wieder komplett!
Und wer von dem Unterweltler-Trio genug hat, geht zum nächsten Gasthof: Hier könnt Ihr nach Gutdünken zwischen den beiden parallel ablaufenden Plots und damit zur anderen Dreiergruppe (Xero, Harv-5, Clemett) wechseln.
Also: PlayStation aufklappen und CD tauschen!

Stinger...

...und was Windleaf über ihn denkt: Neunmalklug, frech und so sensibel wie ein Elefant im Porzellanladen: Trotzdem ist Stinger ein Kerl, den man einfach gern haben muß. Niemand schwingt sein Schwert mit mehr Hingabe, und niemand fällt mit mehr Enthusiasmus über die Schwächen seiner Gefährten her. Wer ihn zum Führer ernannt hat? Auch Fortuna kann sich mal irren...und auch rasierte Affen wollen eine Chance!
Hervorstechendstes Merkmal: Keine Manieren.
Schließt sich Stingers Gruppe an, weil ihm seine Mutter keine Wahl gelassen hat.

Persönliche Daten:
Rasse: Arkosianer
Alter: 18 Größe: 183 cm
Gewicht: 92,5 kg Waffe: Schwert
Intelligenz: durchschnittlich
Spezialtalent: Schlösser knacken

Windleaf

...und was Stinger über sie denkt: Hübsch anzuschauen, elegant wie ein Rehkitz und vorteilhaft gebaut. Sonst noch etwas Wichtiges? Ach ja: Neben der Rolle der kessen Party-Biene darf Windleaf auch noch die Magierin vom Dienst spielen – und laut dem Vorsteher der zuständigen Gilde stellt sie sich nicht mal so dumm dabei an. Weiter so, Windleaf!
Hervorstechendstes Merkmal: Tut gerne sensibel – ist aber eigentlich nur hübsch.
Schließt sich meiner Truppe an, weil sie einen Narren an mir gefressen hat – allen Zankereien zum Trotz.

Persönliche Daten:
Rasse: Arkosianer
Alter: 17 Größe: 167 cm
Gewicht: 62,5 kg Waffe: Bogen
Intelligenz: überdurchschnittlich
Spezialtalent: Geister-Magie

Jirina

...und was Stinger über sie denkt: Ob die zwischen all den Muskeln auch noch was anderes hat? Nee...aber ganz gut draufhauen kann sie. Dann stimmt's ja: Zwei Mädels, ich als einziger Mann – und nur noch ein Drittel so viel Arbeit wie zu Spielbeginn. So läßt sich das Heldendasein aushalten!
Hervorstechendstes Merkmal: Ziemlich groß und schwer...was wohl unter der Maske steckt?
Schließt sich meiner Truppe an, weil mein Charme auch auf klobige Klötze aus der Unterwelt wirkt.

Persönliche Daten:
Rasse: Graue Org
Alter: 25 Größe: 198 cm
Gewicht: 137,5 kg Waffe: Magie
Intelligenz: durchschnittlich
Spezialtalent: Erdmagie

Fan-Faktor: Shadow Madness

Technisch nicht beispielhaft, aber immerhin zeitgemäß: Polygon-Männiken tippeln durch hübsche Render-Standbilder und erleben Rollenspiel-Abenteuer mit Biß. Gelungene Abwechslung vom japanischen Einerlei.

Story:	★★★★★	Charaktere:	★★★★★
Komplexität:	★★★★★	Gegner:	★★★☆☆
Kampfsystem:	★★★☆☆	Handling:	★★☆☆☆
Charme:	★★★★★	Atmosphäre:	★★★★★

Hardware-Auslastung: 65%

dem Titel. Für uns unverständlich: Denn der am heftigsten ins Kreuzfeuer genommene Punkt ist und bleibt die Technik. Die wirkt – zugegeben – nicht immer anheimelnd, doch für jeden negativen Kritikpunkt gibt es einen mehr als überzeugenden Gegenpol. Für jeden mäßigen Render-Hintergrund gibt es einen traumhaften, für jeden spielerischen Fehltritt eine Innovation, und für jedes altbackene Spielelement eine entscheidende Neuerung. Oder habt Ihr jemals mit manueller Button-Folge Schatztruhen geknackt? Ein Heidenspaß! Wer von Euch kennt ein Rollenspiel mit Ego-Shooter-inspirierter U-Boot-Fahrt? Oder eines mit so vielen abwechslungsreichen wie malerischen Terrains, daß ihr am liebsten in den Monitor krauchen wollt? Ihr kennt keins? Wir schon: "Shadow Madness".

Craveyards Titel hat mehr Melodien, mehr Liebe zum Detail, mehr Szenarien, mehr Hintergrund....und überhaupt von allem so viel mehr, daß jede Wertung unterhalb der magischen 8 an eine Unverschämtheit grenzt.

Warum wir dann nicht mehr über das Spielsystem schreiben? Laßt uns mit einer Gegenfrage antworten: Wollt Ihr zum 100. Mal lesen, wie Eure Figuren Gegenstände kaufen, ihre Ausrüstung optimieren und den Monstern eins auf die Mütze geben?! Hierfür lassen wir Bilder sprechen – den Rest haben wir uns lieber für das reserviert, was "Shadow Madness" zum Geheimtip macht: Die einzigartige Atmosphäre.

Zugegeben: Craveyard hat zu lange an dem Titel herumgewerkelt, und der ist demnach auch nicht auf dem neuesten Stand der Technik: Viele Render-Hintergründe wirken – besonders nach dem jüngsten Stand der 3D-Software – zu klinisch und erinnern uns frapierend an die 3D-Artworks aus frühen Westwood-Machwerken. Wirklich Sorgen machen uns allerdings nur die Charaktere: Die grafische Micker-Riege reicht von peinlich bis abstoßend häßlich – allein die allen Akteuren eigene Dynamik und das fantasievolle Design bewahren hier vor dem absoluten Aus.

Trotzdem sind beide Faktoren nicht gewichtig genug, um die überragende Stimmung aus den Angeln heben und unsere Meinung entkräften zu können: Die Präsentation ist konsequent und stimmig, der Gesamteindruck nach wie vor famos. Gratulation Craveyard! Hoffentlich bleibt Ihr der Branche erhalten! ■

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 82 bis 83.



Genre:	Rollenspiel	Anbieter:	Crave
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Crave
Veröffentlichung:	USA: erhältlich	Muster:	Import





Text: Robert Bannert

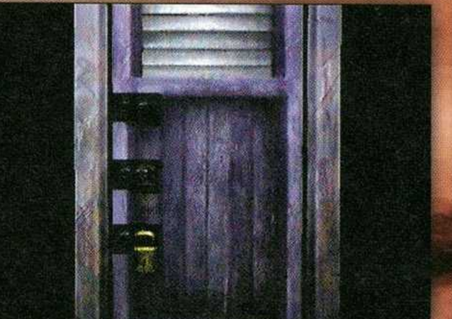






■ Aha: Ein Ball, ein Bild, ein Schlüssel und eine Plastikflasche. Und zu was macht uns das? Zu einem ziemlich verwirrten Harry Mason macht uns das: Welcher Gegenstand mit wem kombiniert und wo eingesetzt werden will, müßt Ihr Euch gut überlegen. Mehr als einmal ist guter Rat teuer – und zwar im wahrsten Sinne des Wortes: Die meisten Objekte müßt Ihr Euch hart erkämpfen. Lebensspender wie Erste-Hilfe-Kits oder Heiltränke sind besonders harte Währung und ungefähr genauso kostbar wie Munition.









Silent Hill

IN EINER KLEINEN STADT...

...mit dem verträumten Namen "Silent Hill" ist der Teufel los: Was bis vor kurzem noch das Idealbild der amerikanischen Kleinstadt war, ist über Nacht zur Brutstätte für fliegende Dämonen, Zombies und anderes Höllengezücht verkommen. Das ehemals idyllische Stadtbild erinnert eher an ein postatomares Weltuntergangs-Szenario als an die friedlichen Straßenzüge eines Vororts. Wo früher Kreuzungen waren, klaffen nach der okkulten Apokalypse bodenlose Abgründe, die Autos liegen wie Spielzeuge über das Trümmerfeld verteilt. In Hinterhöfen und abschüssigen Gassen liegen die Zeugen der Katastrophe: Kalt, steif und zuweilen grausam entstellt - die toten Augen in stummer Anklage auf den nebelverhangenen Himmel gerichtet. Für die Lebenden ist an diesem Ort kein Platz mehr...

Und doch verschlägt es Euer spielerisches Konterfei genau hier hin: Rein zufällig passieren Harry Mason und Töchterlein Cheryl den Ort der Handlung. Daddy wirft unter der Fahrt einen fürsorglichen Blick auf den schwarzhaarigen Wonneproppen im Beifahrersitz, der lächelt glücklich zurück. Kurzum: Eine Daily-Soap-Szene, wie sie friedvoller kaum sein kann – bis aus heiterem Himmel eine junge Frau auf die Straße stürzt und Harry zu einem hektischen Ausweichmanöver zwingt. Nur in letzter Sekunde und auf Kosten der Fahrtkontrolle kann er das Steuer herumreißen. Resultat: Der Jeep schert aus, rast in hohem Bogen über die Böschung und einen Abhang hinunter - bis er schließlich gegen ein Hindernis donnert und abrupt zum Stehen kommt. Vater und Tochter verlieren augenblicklich die Besinnung: Ende des Wochenendausflugs.

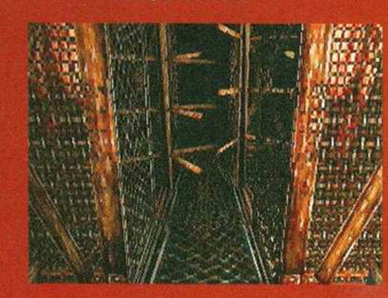
Wenige Minuten später kommt Harry wieder zu Bewußtsein, aber da ist es schon zu spät: Wo vor dem Unfall noch seine Tochter gesessen hatte – Nichts! Im Wagen kann Harry das Mädchen nicht finden, und auch durch die beschlagenen Fensterscheiben ist kaum etwas zu erkennen. Wie von der Tarantel gestochen fährt der besorgte Vater aus dem Autowrack und rennt geradewegs die Straße herunter – unmittelbar in die Nebelbank hinein, die Silent Hill umgibt. Sein Puls rast, und als er wenige Augenblicke später um eine Ecke biegt, macht er ein paar Meter weiter die Umrisse eines kleinen Mädchens aus. Seine Tochter? Egal: Halb wahnsinnig vor Angst um den Schützling läuft Harry Mason

info Hirntod

Die Opfer der Zombie-Seuche hat er bereits ereilt – und Ihr seid spätestens nach dem zweiten Rätsel dran. Was Konamis Rätsel-Designer für ihr jüngstes Machwerk ausgebrütet haben, ist mindestens genauso unmenschlich wie Eure Gegner: Die "Silent Hill"-Puzzles sind zwar durchweg logisch – aber bevor Ihr auf die Lösung kommt, geht so manche Stunde ins Land. Der Grund: In den meisten Fällen denkt Ihr zunächst in die falsche Richtung. Wie Ihr die Teufelei auch dreht und wendet: bis Ihr sie von der richtigen Seite aus angeht, habt Ihr oft schon fast den Verstand verloren.

Insgesamt vier knallharte bis spirituell angehauchte Rätsel haben die Entwickler über die Siedlung verteilt – die anderen Puzzle-Einlagen basieren allesamt auf klassischer Inventar-Interaktion. Im Klartext: Harry sackt Gegenstände ein, was das Zeug hält – und setzt seine Fundstücke überall dort ein, wo es Euch schlüssig erscheint. Aber bevor Ihr Euch in Sicherheit wiegt: Was auf den ersten Blick banal und primitiv aussieht, entpuppt sich auf den zweiten oft als besonders harter Brocken. Preisfrage: Ihr habt einen Gummiball in der Hosentasche und eine Regenrinne vor Euch. Jetzt mal scharf nachdenken...

Aller Verzweiflung und Flüche zum Trotz: Auch beim Puzzle-Design wurde die okkulte Linie vorbildlich beibehalten. Runen, satanischer Symbolismus und hebräische Namen: Für den armen Harry alles Chinesisch, aber für den Spieler ein Gänsehaut-Garant. Sterndeutung in der Wandtäfelung, die Titel von Höllenbaronen auf den Türen und verschmierte Blutkonserven für die Fütterung einer höllischen Hydra: Die Rätsel sind bizarr, aber clever.







erneut los. In vollem Bewußtsein darüber, daß seinem Kind jeden Augenblick etwas Schreckliches zustoßen kann, verschwendet er an sein eigenes Schicksal keine Sekunde. Trotzdem kommt er wieder zu spät: Cheryl ist bereits in einer Gasse verschwunden. Harry folgt ihr.

Garagen, Abstellräume und Drahtgitterzäune säumen hier den Weg, in den Nischen zwischen den Gebäuden liegen umgestürzte Mülltonnen und entleeren ihren fauligen Inhalt über den Asphalt.

Als der junge Vater die Spur seiner Tochter weiterverfolgen will, fährt plötzlich ein stechender Schmerz durch seinen Schädel: Die Umgebung verschwimmt, und als ihm der Schrei einer Sirene den Schädel zu zerreißen droht, formt sich vor seinem geistigen Auge ein Bild des Schreckens... eine Vorahnung, die so grauenvoll ist, daß sie Harry vor Entsetzen förmlich lähmt.

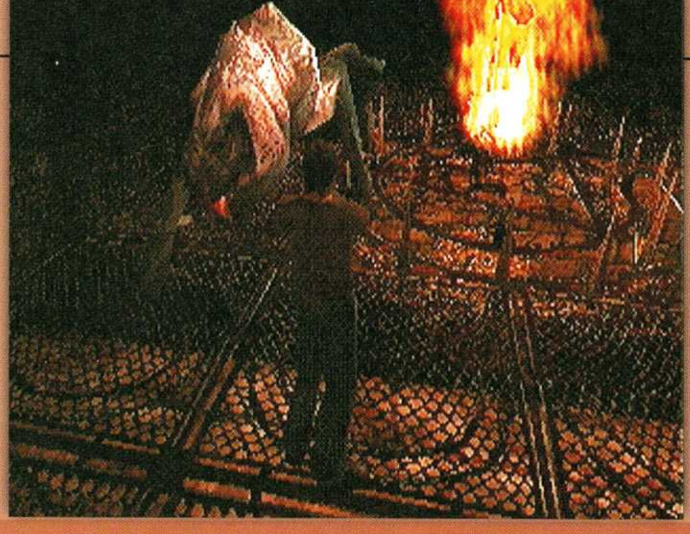
Etwas Schreckliches geschieht in dieser Stadt: Jetzt, in diesem Augenblick hat man den Teufel auf die Welt losgelassen - und Silent Hill ist seine erste Station...

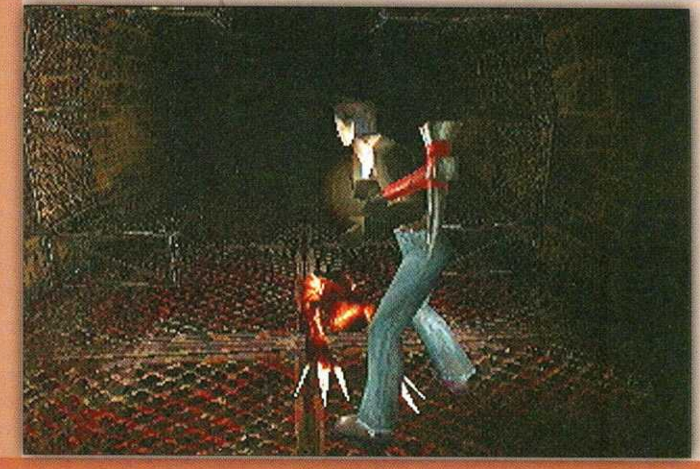
VIRTUELLES GRAUEN

Ganz so eindringlich wie oben beschrieben sind die Eindrücke zwar nicht, die Ihr an Harry Masons Stelle sammelt – aber trotzdem könnt Ihr Euch in die Lage Eures dreidimensionalen Konterfeis hineindenken wie in kaum einem anderen Spiel. Schwindelerregende Kamerafahrten, sphärische Sound-Arrangements und psychedelische Eindrücke wohin das Auge schaut: "Silent Hill" ist ein virtueller Horror-Trip par excellence, eine Geisterbahnfahrt, die so schauderhaft ist, daß allein der Griff zur CD Mut beweist. Und wenn dann nach dem Zwölf-Uhr-Gong die ersten Nebelschwaden aus der PlayStation wallen, dann genügt schon das Aufprallgeräusch einer fallenden Stecknadel, um Euch jegliche Farbe aus dem Gesicht zu treiben: Dann heißt es "Gut Glück!" für alle, bei denen Kindergeheul und knarzendes Gebälk nicht aus den TV-, sondern den Surround-Boxen klingen. Nerven aus Stahl sind hier wichtiger als bei "Poltergeist", denn im Gegensatz zum Kino erlebt Ihr den Horror nicht als Betrachter, sondern als Protagonist. Aus nächster Nähe also...

„Die Spannung bleibt bis zum Schluß - und noch darüber hinaus."

Umso besser haben die japanischen Entwickler daran getan, Handling und Steuerung so simpel wie möglich zu halten: Der Quadrat-Button läßt den vorsichtig schleichenden Helden in Laufschritt verfallen, mit dem Kreuz-Taster wird untersucht, geforscht, ein Objekt eingesetzt oder im Kombinations-Griff mit R1 der untote Gegner voll Blei gepumpt. Ergo: Mehr als drei Buttons braucht Daddy Mason nicht – stattdessen hat er den Kopf frei für andere Dinge.

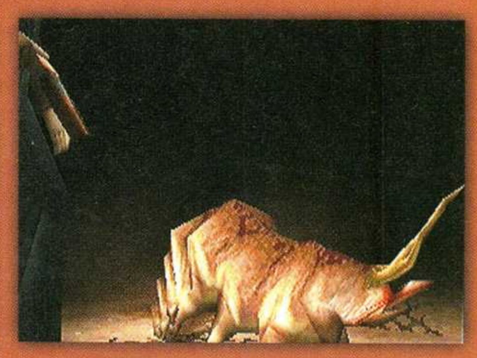




■ Harry kämpft um sein Leben – mit Pistole, Schrotflinte, Schießgewehr, Vorschlaghammer und Ofenrohr. Noch Fragen? Ach ja: Wer nicht auf Damen mit Grufti-Makeup steht, der lädt schon mal kräftig durch. Die Zombie-Schwestern im Hospital sind nämlich ganz schön aufdringlich: Ein, zwei Schläge über die weiche Birne, und die Dame windet sich zuckend am Boden. Heult der Radio-Radar dann immer noch, geht Ihr lieber auf Nummer Sicher – und versetzt der abservierten Schwester nochmal einen ordentlichen Tritt!







„Auch wenn Ihr alle Straßenzüge und Gebäude gesichert habt: ein beklemmendes Gefühl bleibt."

Apropos japanisch: Den fernöstlichen Ursprung sieht man "Silent Hill" nicht an. Weder Akteure noch Ambiente haben den Nippon-üblichen Comic-Einschlag, Kulleraugen und aufgestylte Wuschelfrisuren sucht Ihr demnach ebenso vergeblich wie skurrile Manga-Monstren. Vielmehr hat man sich vom ersten bis zum letzten Schrotflinten-Schuß an die Vorlagen aus Hollywood gehalten: Okkultes Graffiti, finstere Farbwahl und "Hellraiser"-Verdrahtung lauern einträchtig mit der höllischen Polygon-Brut in jedem Winkel. Wer also gediegener Horror-Fan ist und mit der japanischen Interpretation des Grusel-Genres nichts im Sinn hat, kann genauso bedenkenlos zur "Silent Hill"-CD greifen wie der Rest der Videospielwelt auch. Hier trüben weder Kitsch-Klischees noch die für den japanischen Designer obligatorischen Soap-Einlagen den famosen Gesamteindruck: "Silent Hill" ist Ambiente pur, hält den eingeschlagenen Kurs zu jeder Sekunde bei und bleibt der Hollywood-Machart von Anfang bis Ende treu. Ausbalancierte Spannungskurve, detaillierte Charaktere und mitreißende Dialoge: Was auf der Kinoleinwand funktioniert, kann auch für einen "interaktiven Film" nicht schlecht sein. Getreu diesem Motto war man bei auch bei "Silent Hill" zugange: Die drei magischen Zutaten der amerikanischen Traumfabrik wurden meisterhaft gemischt, herausgekommen ist ein Drehbuch, das genügend Stoff für eine ganze Horror-Serie liefert. Eine ganze Horror-Serie – oder ein einziges Spielerlebnis. Und wer an die erwähnte Drei-Komponenten-Rezeptur denkt, für den entpuppt sich ein vermeintliches Manko bald als spielerischer Segen: Gemeint ist der eher magere Umfang des Spiels. Knappe 12 Stunden, und die "Silent Hill"-Dämonen sind wieder hinter höllischem Schloß und spirituellem Riegel. Aber was sich für den Adventure-Spieler zunächst wie ein unverzeihliches Sakrileg gegen das ungeschriebene "30-Stunden-Gesetz" liest, ist tatsächlich ein dramaturgischer Kunstgriff: Ähnlich wie in Capcoms "Resident Evil"-Reihe haben die Verantwortlichen schnell erkannt, daß für das atmosphärisch sensible Horror-Element der Begriff "mehr" oft gleichbedeutend mit "zu viel" ist. Will heißen: Ist das Horror-Abenteuer zu lang, dann wird der straffe Spannungsbogen schnell schlaff. Der Genießer weiß: Es schmeckt nur gut, was auch wohl bemessen ist – und spätestens nach der 20. Stunde mundet selbst der schärfste Zombie-Cocktail nur noch wie abgestandenes Selterswasser.

Demnach hat Konami auch hier genau ins Schwarze getroffen: Spiellänge und Timing wurden harmonisch aufeinander abgestimmt, Handlung und Spielgeschehen greifen wie ein Zahnrad ins andere . Ganz klar: "Silent Hill" hat – wie jedes andere Adventure auch – seine Längen. Trotzdem reagiert Ihr niemals übermüdet oder enerviert, stattdessen fühlt Ihr Euch wie nach einer atmosphärisch gestreckten Filmsequenz. Wer sich mit cineastischem Gruselstoff auskennt, der weiß, wovon wir schreiben: Wenn der Regisseur mit Stil-Elementen wie angespannter Stille oder Zeitlupen-Einstellungen spielt, dann ist die nächste

info Next Fear

Der Mann mit dem goldenen Spielstand: Wer "Silent Hill" bereits einmal gelöst und vor dem Spiel den Schwierigkeitsgrad "Normal" eingestellt hat, der wird mit einem Bonus-Spielstand belohnt. Unter "Next Fear" wird Euch erst so richtig das Fürchten gelehrt: Ab sofort wird unter "Hard" gespielt. Das bedeutet für Harry: Die Gegnerschar hat bei Stärke wie zahlenmäßigem Aufgebot tüchtig zugelegt – und die Munitionsreserven sind knapper denn je. Ein, zwei Treffer, und Euer polygonaler Akteur sackt mit einem Seufzer in sich zusammen. Aber keine Sorge: Als fairen Ausgleich gibt's unter "Next Fear" noch gemeinere Waffen. Zeigen wollen wir vorerst nur das Katana. Wer mehr wissen will, wirft einen Blick in die nächste fun.generation – und unsere "Silent Hill"-Komplettlösung.











■ Man spricht deutsch: Alessa, Dr. Kaufmann, Dahlia Gillespie, Lisa und die hübsche Cybill. Insgesamt sieben Charaktere sind es, mit denen sich Held Harry die entvölkerte Kleinstadt teilt – und jeder von ihnen spielt in der Hintergrundgeschichte eine zentrale Rolle. Dabei sind längst nicht alle Figuren vertrauensselig: Die meisten Protagonisten haben ordentlich "Dreck am Stecken", auch wenn sie beim ersten Zwiegespräch kein Wässerchen trüben können!









Überraschung nicht weit. Und obwohl der Zuschauer förmlich riecht, daß jede Sekunde das Unheil über ihn und den ahnungslosen Helden hereinbricht, reagiert er jedesmal gleich: Er fällt vor lauter Schreck fast aus dem Kinosessel.

Resümee: Balance und Timing sind hier wichtiger als in jedem andere Genre. Ist nur eine Szene zeitlich falsch bemessen, ist die Stimmung dahin und im schlimmsten Fall das ganze Erlebnis ruiniert. Erschwerend hinzu kommt im Fall "Silent Hill" der Unsicherheitsfaktor "Spieler": Wo der Filmregisseur bis auf Sekundenbruchteile planen kann, weiß der Videospiel-Designer nie, wie es um Gemüt und Rätselfreudigkeit seines Kunden bestellt ist. Braucht der Spieler für jedes noch so simple Puzzle einen halben Tag – oder ist er ein alter Hase, der alle Hürden auf Anhieb nimmt und auch dem schaurigsten Endgegner schon beim ersten Schuß das AI-Hirn aus dem dreidimensionalen Schädel bläst? Fragen über Fragen, und zuverlässige Antworten gibt es keine: Das einzige, was Aussicht auf das richtige Maß der Dinge verspricht, sind die Testspieler und das gottgegebene Gespür. Ob die Designer-Crew am Ende das Idealmaß getroffen hat, müßt Ihr bei "Silent Hill" wie bei jedem anderen Genre-Vertreter mit Euch selbst ausmachen: Fest steht, daß sich Konamis Team tüchtig ins Zeug gelegt und mit den gegebenen Hardware-Ressourcen die bestmögliche Lösung gefunden hat. "Silent Hill" ist stimmig, ausgewogen und übt eine Faszination auf Euch aus, die so düster ist, daß der Griff zum Joypad früher oder später krankhaft wird...

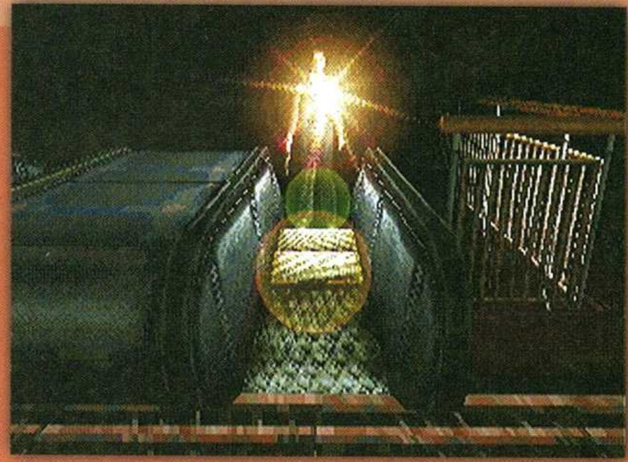
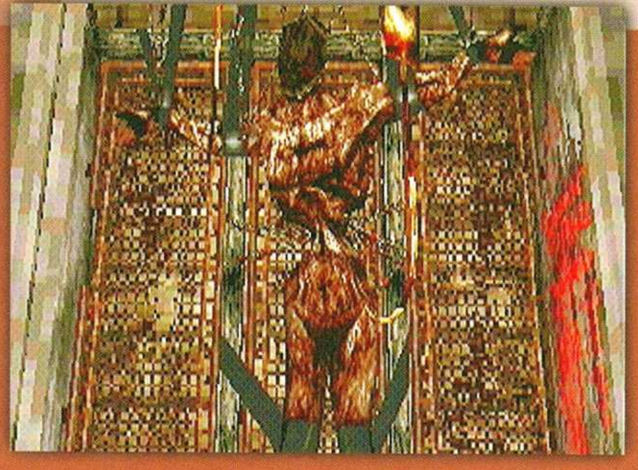
SCHAURIG SCHÖN

Was tun, wenn man das Skript zum Horror-Abenteuer des Jahrzehnts im Netzwerk liegen hat? Der erste Gedanke: "Klar, wir heuern die besten Grafiker und Programmierer des Jahrzehnts an! Dann haben wir das Spiel des Jahrzehnts!"

Liest sich das wie eine schlüssige Rechnung... und bei einem herkömmlichen Adventure-Titel mag sie tatsächlich aufgehen. Aber bei einem Gruselabenteuer sieht die Sachlage ganz anders aus: Ehe sich Grafiker und Programmierer versehen, sind sie über den Stimmungsfaktor gestolpert... und haben die Atmosphäre durch technischen Übereifer erstickt. Wie Timing und Spannungsbogen wollen auch alle anderen Komponenten aufeinander abgestimmt werden – und da sind die optischen Reize mindestens genauso wichtig wie die akustischen.

Bestes Beispiel für ein mißlungenes Experiment der gruseligen Art: Das Horror-Rollenspiel "Parasite Eve" von "Final Fantasy"-Erfinder Squaresoft. Optik, Sound, Musik und Handlung: Jeder Faktor war für sich perfekt – nur das Mischverhältnis war das verkehrte. Resultat der fehlgeleiteten Kreativ-Kräfte: Die Szenerie war zu bunt, der Soundtrack zu bombastisch, die Monster zu groß, der Plot zu verworren, das rollenspielerische Regelwerk zu komplex – und die Atmosphäre stand auf verlassenem Posten da.



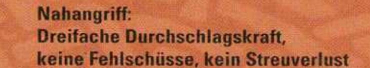
■ Für jede Lebenslage die richtige Perspektive. Wenn Harry eine bestimmte Grenze in der aktuellen Kameraeinstellung überschreitet, wird die Ansicht gewechselt. Wer dagegen auf einem Korridor steht oder auf offener Straße von einer wilden Hundemeute verfolgt wird, justiert den Blickwinkel selber: Mit L1 postiert Ihr das virtuelle Objektiv hinter dem Charakter.

Nicht so dagegen bei "Silent Hill": Um die kleine Siedlung nicht mit übermäßigem Effekthaushalt zu belasten, war man in Monster- wie Charakter-Editor zwar stilvoll, aber bewußt verhalten am Werk: Sämtliche Kreaturen erscheinen technisch sauber und immer im richtigen Augenblick, wirken aber entgegen der Horror-Konkurrenz niemals zu konstruiert oder klinisch. Auch beim Design des untoten Bestiariums hielt man sich zurück: Wo in "Resident Evil" genetisch entgleiste Glibber-Gestalten und vermodertes Lumpenpack über den Bildschirm marodiert, haben sich Konamis Kreativ-Köpfe ausschließlich bei Natur und Mythologie bedient: Meistens sind es gehäutete und ins Monströse verzerrte Tote, die durch die Straßen der amerikanischen Siedlung wanken. Und gesellt sich zwischen den Schauplatzwechseln mal eine Phantasiegestalt dazu, ist sie aus realweltlichem Satanismus oder irgendeinem hinterwälderischen Kleinstadt-Kult eingeflogen. Untote Kampfhunde, überdimensionierte Vogelzombies oder mit einem Verwesungs-Virus infiziertes Krankenhaus-Personal: Die "Silent Hill"-Gegner kommen Euch allesamt so bekannt vor, daß Ihr Euch beim Abdrücken gleich doppelt so schuldig fühlt.

Was, das hört sich nicht spannend an? Glaubt Ihr! Aber gerade diese nüchterne, zuweilen fast emotionslose Darstellung der Geschehnisse ist es, die in "Silent Hill" das Unglaubliche glaubwürdig macht: Wie in jedem guten Horrorfilm sind es die Dinge des Alltags, die uns – in das richtige Outfit verpackt – eine Heidenangst einjagen. Wie ihr unschwer herauslesen könnt, ein fatales Rezept, das Konami da ausgetüftelt hat... und dabei ist das noch immer nicht alles: Denn was ist das schaurigste Grusel-Abenteuer, wenn der Blickwinkel nicht stimmt? Womit wir auch schon beim nächsten Vorteil gegenüber Capcoms Genre-Gegner sind: Die Kameraführung. Konnten die "Resident Evil"-Entwickler zwecks Perspektivenwechsel nur auf vorgerenderte und starre Einzelbilder zurückgreifen, wurde für "Silent Hill" eine aufwendige Echtzeit-Kulisse entworfen. Zugegeben: Die ist zwar – das liegt nun einmal in der Natur der dreidimensionalen Sache – nicht ganz so detailverliebt und technisch lückenlos wie die Render-Referenz vom japanischen Mitbewerber, aber dafür umso mitreißender gefilmt. Kein Wunder: Denn wie im Film konnte man im Echtzeit-Terrain einen virtuellen Kameramann postieren. Und daß der mitten im feindlichen Zombie-Lager ebenso wenig zur Ruhe kommt wie Euer spielerisches Konterfei, könnt Ihr Euch sicher denken: Um Mr. Mason zu jedem Augenblick vor der Linse zu behalten, mußte der Kamera-Knecht über 3D-Stock und Polygon-Stein hasten – ein Fachmann aus echtem Schrot und Korn also.

„Akustisch ist "Silent Hill" der neue Meilenstein."

Klar, daß im Spiel nicht wirklich ein dreidimensionales Männiken durch die Stadt hastet und die Akteure abfilmt, aber was unter dem Strich herausgekommen ist, wirkt tatsächlich wie Handwerksarbeit: ganz so, als hätte es das virtuelle Kamera-Team wirklich ins Szenario verschlagen – mitten in die hungrige Zombie-Meute, wo die auch prompt mit hin- und herschaukelnder Kamera ihre Aufnahme gestartet haben. Umso authentischer wirkt das Spielgeschehen: Nicht gekünstelt und gestellt, sondern wie ein Augenzeugenbericht. Und da die bekanntlich der Pressefreiheit unterliegen, kommen sie auch unzensiert auf die Mattscheibe: Egal ob Harry dabei beobachtet wird, wie er seine Gegner via Schrotflinte zerlegt oder mit dem Vorschlaghammer zum vernichtenden Schlag ausholt – in "Silent Hill" bleibt kein Auge trocken. Trotzdem: Splatter-Freaks aufgepaßt! "Silent Hill" zelebriert die Gewalt nicht. Wo Pixelblut und abgetrennte Körperteile in "Resident Evil" nur um der lieben Horror-Stimmung willen gezeigt und regelrecht in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit gerückt worden sind, seht Ihr in Konamis Grusel-Adventure lediglich das Unvermeidliche. Denn Harry Mason kämpft ebenso um sein eigenes Leben wie um das seiner Tochter, und dabei sind ihm alle Mittel recht: Ob der flotte Mittdreißiger dabei zur abgesägten Schrotflinte greifen oder ein rasiermesserscharfes Katana zücken muß, ist ihm herzlich gleichgültig – Hauptsache, es hält ihm den verfaulten Mob vom Leib.


Nahangriff:
Dreifache Durchschlagskraft, keine Fehlschüsse, kein Streuverlust

info Blei im Blut

Durchladen, zielen – und Schuß! Für einen friedliebenden Familienvater hat es Harry Mason faustdick hinter den Ohren: Wir vermuten hinter dem smarten Grinsen einen heimlichen Auftragskiller. Ob Jagdinstrument, Samurai-Klinge oder mannshoher Hammer: Harry führt sein Handwerkszeug so perfekt, daß er schon kein Naturtalent mehr sein kann...
Umso besser für Euch: Konamis Spieler-Konterfei macht Euch das Schützenleben ziemlich einfach. Wo ihr bei den meisten anderen Genre-Vertretern selbständig zielen müßt, nimmt Euch in "Silent Hill" Harry Mason die lästige Arbeit ab – damit Ihr Euch ganz auf Stimmung und Rätselraten konzentrieren könnt.
Aber Achtung: Auch wenn Harry ohne Euer Zutun zielt – die entsprechenden Buttons drücken müßt Ihr immer noch. Genauso wichtig wie das richtige Schußmoment ist der Abstand zum Gegner: Wer mit einer normalen Handfeuerwaffe auf 100 Meter ins Schwarze treffen will, ist selber Schuld. Wie im echten Leben müßt Ihr auch in "Silent Hill" viele Faktoren beachten – darunter Entfernung, Abschußwinkel und Streuwirkung der Waffe. Mordwerkzeuge wie die Schrotflinte bringen Euch auf Distanz herzlich wenig – dafür ist das traditionelle Werkzeug des Zombiejägers gleich doppelt so wirkungsvoll, wenn Ihr unmittelbar vor dem Opfer steht. Dann gehen alle Schrotkörner ins Ziel – und reißen Euer verfallenes Gegenüber buchstäblich in Stücke. Unser Diagramm zeigt, wie's funktioniert.



HÖLLEN-SOUND

Ganz klar: Akustisch ist "Silent Hill" der neue Meilenstein. Was hier an atmosphärischen Klängen und Kompositionen aufgeboten wird, läßt bei den meisten Horror-Filmen nicht nur die Untoten ziemlich blaß aussehen. Dabei hat man die Klang-Effekte so geschickt arrangiert, daß Zombie-Geheule und Ambiente-Sounds ihren eigenen, höllischen Rhythmus kreieren und nahtlos in die geschickt eingespielten Musikstücke übergehen. Und während optische Schockmomente eher spärlich gesät sind, geht Euch der Sound regelrecht unter die Haut: In den meisten Szenen macht "Silent Hill" (Engl. für "Stiller Hügel") seinem Namen zwar alle Ehre, aber dann und wann wird die gruselige Stille derart abrupt unterbrochen, daß Euch fast das Herz stehen bleibt.

Beispiel: Harry schleicht auf leisen Sohlen in einen Raum. Der ist bis auf den über den Boden verstreuten Unrat völlig leer: Keine Gegner, keine Puzzles, nicht mal Inventar ziert die verwahrloste Kammer. Ihr wollt das Zimmerchen gerade wieder verlassen, da schallt von einer Sekunde zur anderen ein ohrenbetäubender Knall aus den Lautsprechern. Kaum habt Ihr Euch von dem Schock wieder erholt, da kracht es auch schon wieder – ganz so, als schlüge jemand mit einer schweren Kette gegen die Wand... wieder und immer wieder. Unwillkürlich wendet Ihr die Figur, schaut Euch nach allen Seiten um und sucht panisch nach dem Verursacher... aber da ist nichts. "Resident Evil"-erprobte Spieler warten darauf, daß jeden Augenblick eine Höllenbestie mit glühenden Telleraugen durch das Fenster kracht, um ihre



Kernschußweite:
Doppelte Durchschlagskraft, Fehlschuß möglich, Streuverlust bei Schrotflinten-Schüssen

Distanzschuß:
Normale Durchschlagskraft, erhöhter Fehlschuß-Faktor starker Streuverlust

„Der Ausflug lohnt sich in jedem Fall."

Zähne in Harrys Texture-Fleisch zu graben – aber da kommt nichts. Kein geiferndes Monster, kein unsichtbarer Geister-Gegner: der Raum ist leer. Trotzdem bleibt ein unangenehmes Gefühl, und auch als Ihr die Kammer verlaßt, habt Ihr noch einen dicken Kloß im Hals.

Spielerisch mindestens genauso wertvoll wie atmosphärisch ist Harrys "Monster-Radar": Statt einer "Alien"-inspirierten Scanner-Markierung verrät Euch ein altes Taschenradio, ob um die nächste Ecke ein Monster lauert. Der Trick: Das antiquierte Stück Westentaschen-Technik ist für übersinnliche Schwingungen empfänglich. Erschüttert in Eurer Nähe eine Höllenkreatur mit ihrer okkulten Aura den irdischen Äther, dringt aus Harrys Hosentasche ein knarzendes Störgeräusch: Je näher das Monster, desto lauter der Warnton....beängstigend! Tatsächlich sind die dämonischen Invasoren längst nicht so gefährlich, wie sie der technische Teufel erscheinen läßt. Wieder spielt Konami mit der Sinneswahrnehmung – und macht aus einer spielerischen Mücke einen akustischen Elefanten: Kaum tönt das Radio, ist es um Eure Gelassenheit geschehen. Ihr zückt von einer Sekunde zur nächsten das größte Kaliber, das gerade zur Hand ist und dreht Euch mindestens einmal um die eigene Achse. Auch wenn Ihr alle Straßenzüge und Gebäude gesichert habt: ein beklemmendes Gefühl bleibt.

GROßES SPIEL...GROßES FINALE?

Wird Harry Mason seine Tochter wiederfinden? Was hat den Teufel geritten, ausgerechnet über das unwichtigste und kleinste Nest in den Vereinigten Staaten herzufallen? Was ist mit der feschen Polizistin, die Harry zu Spielbeginn in der Bar trifft? Und vor allen anderen Dingen: Was würde Harrys verstorbene Frau dazu sagen, daß Papi Mason mit der örtlichen Exekutive flirtet, während Töchterlein Cheryl von allen Dämonen gehetzt wird?

Die Antworten findet ihr in "Silent Hill" – oder wenigstens einige davon. Denn wie jeder gute Mystery-Regisseur will auch Konami den Reiz des Unbekannten wahren – oder habt Ihr jemals eine "Akte X"-Folge gesehen, an deren Ende Scully und Mulder alle Schurken gestellt und sämtliche Rätsel gelöst hatten? Kaum: Genauso ergeht es dem "Silent Hill"-Spieler. Er bekommt genau so viele Antworten, wie erforderlich sind, um den spielerischen Ehrgeiz anzustacheln und seine Neugierde zu wecken. Was zum Ende bei dem ganzen Teufelstanz herauskommt, ist auf keinen Fall enttäuschend, beantwortet aber gleichzeitig nicht mehr als unbedingt notwendig: Wie es sich für guten Horror mit einem Schuß Mystery gehört. Die Spannung bleibt bis zum Schluß - und noch darüber hinaus.

Fan-Faktor: Silent Hill

Spannend und atmosphärisch wegweisend: „Silent Hill" ist für uns die neue Horror-Referenz. Story und Charakter-Design sind hier Trumpf - der Komplexitätsmangel kommt der Stimmung zugute.

Story:	★★★★☆	Charaktere:	★★★★★
Komplexität:	★★★☆☆	Gegner:	★★★★☆
Kampfsystem:	★★★★★	Handling:	★★★★★
Charme:	★★★★★	Atmosphäre:	★★★★★

Hardware-Auslastung: 80%

Nur so viel verraten wir: Schluß ist bei "Silent Hill" nicht gleich Schluß. Harrys Abenteuer enden in einer von vier unterschiedlichen Abspannsequenzen – je nachdem, wie gewissenhaft Ihr gespielt und wie ordentlich Ihr recherchiert habt. Den bestmöglichen Schluß sieht nur, wer Tochter Cheryl gerettet, die Höllenbrut vertrieben und die Schuldigen im wahrsten Sinne des Wortes an die Wand gespielt hat. Wie seinerzeit bei "Resident Evil" gibt es also genügend Gründe, "Silent Hill" mehr als nur einmal zu besuchen: Der Ausflug lohnt sich in jedem Fall. ■







Genre:	Horror-Adventure	Anbieter:	Konami
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Konami
Veröffentlichung:	August	Muster:	Konami



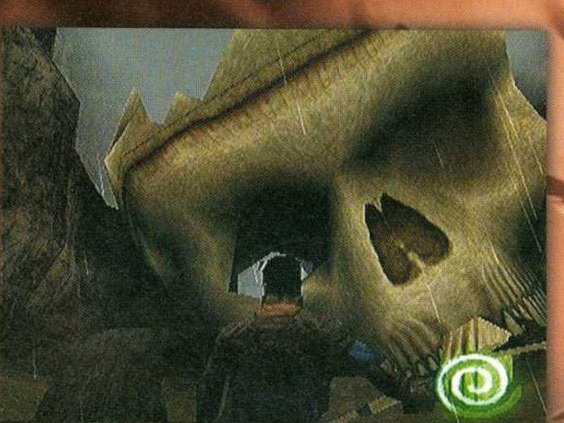


Text: Robert Bannert









Legacy of Kain: Soul Reaver

DIE SÄULEN VON NOSGOTH...

...haben mit den antiken Bollwerken in Athen architektonisch zwar nur wenig gemeinsam, sind aber nach Jarhunderten des Verfalls ungefähr genauso bemitleidenswert anzuschauen wie ihr realweltliches Vorbild. Der Schuldige: Imperator Kain. Wenn dieser Name jetzt beim einen oder anderen von Euch eine Seite anklingt, dann hat er vermutlich Crystal Dynamics' "Legacy of Kain" gespielt. Damals hat der Blutsauger mit dem schlohweißen Haar nämlich noch Euer heldenhaftes Alterego gemimt – und wurde buchstäblich von allen (Höllen-)Hunden gehetzt. Nach seinem Sieg über die fiesen Vampir-Fürsten ist Kain die Karriere-Leiter regelrecht hochgeflogen: der abtrünnige Ritter hat sich zum Herrscher über Nosgoth und alle Vampir-Clans gekrönt – extra für "Soul Reaver" hat er bei Eidos einen neuen Vertrag als Digi-Darsteller unterzeichnet. Die Rolle: Oberfiesling vom Dienst. Die Gage: mehr technische Innovationen als PlayStation-Designer Kutaragi glauben mag. Ergo: Kain gibt nach seinem Genre-Einstand in "Legacy of Kain" nicht nur seinen zweiten Auftritt – gleichzeitig bricht er mit der Videospiel-Tradition und feiert eine Premiere der ganz besonders garstigen Art: Noch nie zuvor hat sich ein Helden-Charakter dazu hinreißen lassen, für eine Forsetzung die Seiten zu wechseln. Unsere Meinung: Nie war ein Schurke überzeugender – und mit so viel Gefühl bitterböse. "Lang lebe Kain!"

Aber nicht nur wir vergöttern den Meister der vampiristischen Fantasy-Front: Die Clans von Nosgoth fürchten ihren Herrn und Schöpfer als Gott. Kein Wunder: Mit Dämonenklinge Soul-Reaver und Stadthalter Raziel an seiner Seite ist der bleichhäutige Barbar so gut wie unbesiegbar... Mittlerweile ist Kains Geschlecht über ein Jahrtausend an der

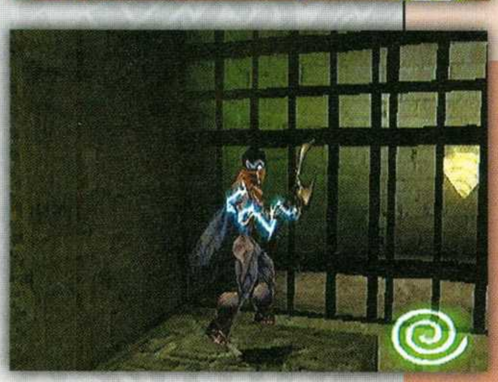




















info Von spektral zu materiell

Der Ebenenwechsel – und was Ihr davon habt:

Aktion	Spektrale Ebene	Materielle Ebene
Türen öffnen	nicht möglich	möglich
Objekte aufnehmen	nicht möglich	möglich
Gittertore durchgleiten	möglich	nicht möglich
Automatisches Aufladen	möglich	nicht möglich
Waffeneinsatz	nicht möglich	möglich
Seelen rauben	möglich	möglich
Den "Soul Reaver" führen	möglich	möglich
Ebenenwechsel ohne Übergangspunkt	nicht möglich	möglich
Wasserflächen	wie Luft, harmlos	wie Säure, verletzen Raziel
Magische Glyphen einsetzen	nicht möglich	möglich
Steinblöcke verschieben, kippen	nicht möglich	möglich
Springen, gleiten, klettern	möglich	möglich

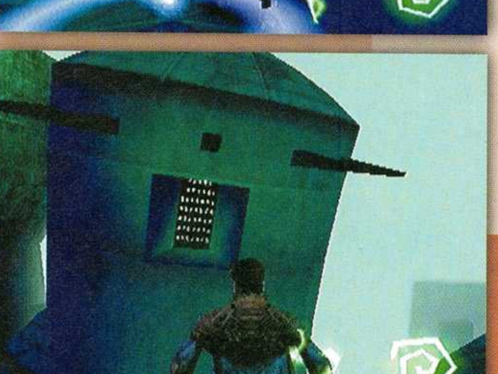
"Soul Reaver ist das Zelda für die PlayStation."



Macht, Menschen gibt es kaum noch: Bis auf die versprengt in den Bergen lebenden Nomadenstämme leben auf Nosgoth nur noch die Abkömmlinge der acht Vampirfürsten, jede Sippe mit ihrer eigenen, schwarzmagischen Gabe gesegnet. Entscheiden, wer welche Gabe erhält, tut allein Kain: Denn die "untote Evolution" bedenkt den "Ur-Vampir" als einzigen und ersten seiner Art mit allen Gaben – und zwar jede Generation auf's Neue. Pech für seinen Erstgeborenen und Vertrauten Raziel, daß ausgerechnet er mit der jüngsten Gabe bedacht wird: So wachsen nicht Kain, sondern Raziel die begehrten "Teufelsschwingen". Grund genug für den eifersüchtigen Monster-Monarchen, mit seinem Freund zu brechen und ihn auszustoßen: Im packend gefilmten Render-Vorspann beobachtet Ihr, wie Kain – einem sprungbereiten Wolf gleich – um seinen Unterling herumschreitet, argwöhnisch dessen Flügel betastet – und plötzlich mit einem wuchtigen Hieb die feinen Schwungknochen zertrümmert. Aber damit noch nicht genug Strafe für Raziel: Der besinnungslose Höllenbaron wird von seinen eifersüchtigen Brüdern aus dem Thronsaal gezerrt und auf Kains Kommando von einer Klippe gestürzt. Raziel fällt... und stürzt direkt den Strudel der Unterwelt. Kleiner Insider: Was zwischen Raziels Sturz und seiner unsanften Niederkunft im Schattenreich an Schnitt-Technik und cineastischer Dramaturgie aufgeboten wird, ist zwar leider nur allzu kurz – aber dafür müssen sich alle kommenden Render-Intros an dem spektakulären "Soul Reaver"-Video messen. Eine ähnliche Gänsehaut haben wir nur bei "Final Fantasy 8" bekommen. Dagegen sieht Eidos-Kollegin Lara trotz der größeren Oberweite ziemlich mager aus...

Aber aller CGI-Effekte zum Trotz: Raziel findet seinen Sturz weitaus weniger unterhaltsam. Eben noch der zweite Mann im Reich, sind auf einmal alle Privilegien des höllischen Hochadels dahin. Aus dem ewig jungen Schönling (Warnung an alle Videospielerinnen: Ihr werdet dahinschmelzen! Schöner kann ein Held wirklich nicht mehr sein!) ist ein wandelnder Leichnam geworden: Raziel war nur einen Schritt von der absoluten Auflösung entfernt, als ihn die kosmische Ordnung vor der Sense des Schnitters bewahrt hat. Rettung in letzter











Sekunde also! Der Monarch von Nosgoth hat seine rechte Hand abgeschlagen – und nach jahrhundertelangem Sturz sieht sie ziemlich eklig aus: Das verkohlte Muskelfleisch liegt offen, hier und da könnt Ihr sogar einen vorwitzigen Knochen erkennen. Ach ja: Unterkiefer und Waschbrettbauch (war besonders bei den strammen Vampir-Damen beliebt) sind gleich ganz auf der Strecke geblieben...viel ist Raziel von seiner einstigen Schönheit nicht geblieben. Kurzum: Ein Zombie wie er leibt und leidet! Und das Beste daran: Ihr sollt ihn auch noch spielen! Aber keine Angst: Mr. Cool hat ja immer noch seinen feschen Umhang. Der hat den Sturz – auf wundersame Weise – genauso wie die Stickerei mit den Clan-Insignien unbeschadet überstanden und wird flugs über das lädierte Mundwerk geworfen. Raziel ist also nicht mehr ganz so attraktiv...aber dafür kommt er jetzt viel gelöster daher...

Hat er auch dringend nötig, denn die kosmische Ordnung hat den Abtrünnigen nicht umsonst von des Todes Schippe geholt: Nur um Haaresbreite der vollständigen Atomisierung entgangen, soll Raziel schlappe 40 Stunden lang (so viel zur ungefähren Spielzeit von "Soul Reaver") den Agenten der Ordnung spielen. Tatsächlich tut Hilfe in Nosgoth auch dringend Not: Während Raziel noch mit Fallstudien beschäftigt war, hat Herrscher Kain das Reich an den Rand des Abgrunds gebracht. Dabei hat sich der Ober-Vampir übrigens mächtig beeilt: Immerhin waren – so lange ihm Raziel noch zur Seite stand – über 1000 Jahre Friede, Freude, Eierkuchen und hemmungslose Zerstörungswut (für den Vampir von Welt gleichbedeutend mit Frieden) angesagt. Pech für Kain, daß er die menschlichen Ureinwohner schon beizeiten alle abgeschlachtet und zu Vampiren umfunktioniert hat: Weil jede Vampirseele in einer unsterblichen Hülle gefangen ist, sind im Jenseits nämlich in letzter Zeit bedenklich wenig Seelen eingetrudelt – und das bringt die himmlischen Behörden ziemlich auf die Palme! Fazit: Kain muß weg – ein Retter muß her! Da kommt Raziel gerade recht: Schließlich hat der arme Teufel gar keine andere Wahl als den Kuhhandel anzunehmen. Die Konditionen: Raziel darf sich an seinen Peinigern rächen – dafür verlangt Ordnungs-Apostel Azrael nichts weiter als den kaiserlichen Vampirkopf auf einem silbernen Tablett. Na, dann guten Appetit...

info: Kains Erben: "Blood Omen" und "Soul Reaver" im Vergleich

	Blood Omen	Soul Reaver
Entwickler	Silicon Knights	Crystal Dynamics
Anbieter	BMG	Eidos
Held	Kain	Raziel
Spezialfähigkeiten	durch Verwandlung	von toten Bossen geklaut
Express-Transport...	in Fledermausform	durch Teleporter-Portale
Gittertüren durchqueren	in Nebelform	auf Spektralebene hindurchgleiten
Abgründe überspringen...	in Wolfsform	mit ausgebreiteten Schwingen
Nosgoth-Säulen	formieren Tempel	flankieren Kains Thron
Dominierende Spezies	Menschen	Vampir-Clans
Aufpasser vom Dienst	Kain ist selbständig	Erzengel Azrael
Lebende Gegner liefern	Blut für Lebensenergie	Seelen für Lebensenergie
Tote Gegner (Geister)	Energie für Magieeinsatz	Seelen für Lebensenergie
Waffen	Schwert, Angriffszauber	Geisterklinge "Soul Reaver", div. Fundstücke z.B. Lanzen, Fackeln u. Felsbrocken
Gegner...	werden ausgesaugt oder mit der Waffe erledigt	werden mit der Waffe bearbeitet und anschließend ausgesaugt
Grafik	vorgerendert	Echtzeit-3D
Kamera	von schräg oben	1st Person, nachjustierbar
Sprachausgabe	deutsch	deutsch
Arielle		

SEELENDURST

Bevor Raziel losmarschieren und Kains roten Teppich mit blauem Blut besudeln darf, muß der gepeinigte Dämon erst wieder zu Kräften kommen. Praktisch: Euer Antiheld ist









■ Fackel anzünden.

■ Mit der Fackel kämpfen.

■ Mit der Fackel kämpfen.

■ Mit der Fackel kämpfen.

■ Gegner anvisieren und kämpfen.

■ Ducken und schleichen.

■ Zielen und Objekt werfen.

■ Auf die materielle Ebene wechseln.

■ Springen und gleiten.

■ Gegner anvisieren und mit dem Soul Reaver bekämpfen..

info Der Vorgänger: Blood Omen

Als die PlayStation noch jung und die Adventures rar waren, freute sich der Konsolen-Abenteurer über jeden neuen Titel. Silicon Knights' erster "Legacy of Kain"-Teil kam dem ausgehungerten Genre-Freund da gerade recht. Während die meisten japanischen Spiele die Kunden noch immer mit 16-Bit-Technik und kulleräugigen Kopffüßlern vergraulten, wagte sich der kleine US-Entwickler erstmalig auf technisches Neuland. Mit stimmungsvollem Render-Szenario und (damals noch) hochkarätigen Filmschnipseln war "Blood Omen" das bis dato aufwendigste Fantasy-Adventure – und verwöhnte die Fans zum ersten Mal mit einem filmreifen Skript. Fantasy-Schauplatz Nosgoth stand der PlayStation-Welt schon damals gut zu Gesicht und räumte mit dem Klischee-Bild vom braven Idealhelden auf: Nach seinem gewaltsamen Tod im Vorspann mutierte Kain zum mordlustigen Monster. Sein einziger Antrieb für die PlayStation-Queste: Rache. Kain rannte wie eine Furie durch Dungeons und Fantasy-Forst, zerriß seine Gegner in handliche Fetzen oder saugte ihnen das Blut aus. Unten seht Ihr die Schlüssel-Szene, die zum zweiten Teil inspirierte: Kain trinkt im "Blood Omen"-Abspann auf seine Gesundheit (stilgerecht an einem Sektschwenker mit Blut genippt) und besetzt den Thron des Imperators.





Fan-Faktor: Blood Omen

Story:	★★★★★	Charaktere:	★★★★☆
Komplexität:	★★★★☆	Gegner:	★★★☆☆
Kampfsystem:	★★★☆☆	Handling:	★★★☆☆
Charme:	★★★☆☆	Atmosphäre:	★★★★★

Hardware-Auslastung: 55%

nach seinem Sturz in der Geisterwelt aufgeschlagen, und hier schwirrt taufrische Seelennahrung in rauhen Mengen herum. Taufrisch bedeutet im Klartext: Den ehemaligen Besitzer der Seele hat es gerade auf der "materiellen Ebene" dahingerafft, danach hat sich seine Seele flugs auf die geisterhaften Socken gemacht und ist von der Welt der Lebenden in die der Toten übergewechselt. Auf dieser "spektralen Ebene" tummeln sich also ausschließlich Seelen und Geistergestalten – wie Raziel selber. Der kann allerdings im Gegensatz zu den anderen Verblichenen noch immer in der Welt der Lebenden sein Unwesen treiben. Alles was Euer vampirisches Alterego hierfür braucht, ist geistige Energie: Raziel muß regelmäßig Seelen tanken! Geht ihm der spirituelle Sprit aus, verschlägt es ihn auf die spektrale Ebene zurück. Jetzt fragt Ihr Euch vielleicht: "Wieso wieder die Welt der Lebenden aufsuchen, wo's im Totenreich viel gastlicher zugeht?" Die Antwort: Wie der Name "spektrale Ebene" verrät, ist Euer Vampir im Totenreich nicht mehr als ein flüchtiger Schatten, und der kann – allen okkulten Kräften zum Trotz – nicht mal eine simple Tür öffnen! Die Vorzüge einer stofflichen Hülle (darunter nicht nur Sex und Gaumenfreuden, sondern fast alle Interaktions-Möglichkeiten für Umwelt- und Objektmanipulation) sind den Bewohnern der materiellen Welt vorbehalten! Glück für Raziel, daß in fast jedem Winkel von Welt Nosgoth ein "Übergangspunkt" in die spektrale Finsternis leuchtet: Habt Ihr Raziels Geistermagen gut gefüllt (ein grün schimmerndes Runensymbol unten rechts gibt Aufschluß), ist der Vampir reif für den Wechsel. Via Select-Button vollführt Ihr das kurze, aber effektvolle Ritual des Übergangs: Euer Blutsauger breitet die Arme aus, und aus dem spektralen Zerrbild wird das greifbare Original. Schönes Gefühl, wieder am Leben zu sein! Aber Achtung: Dafür treiben sich hier auch jede Menge mordlustige Burschen herum. Noch immer machen die Nachkommen von Raziels kleinen Brüdern die Gegend unsicher. Schlimmer noch: Die Vampir-Clans sind über die vergangenen Jahrhunderte hinweg zu degenerierten und tumben Bestien verkommen – außer dem legendären Blutdurst der Vampire ist diesen Witzfiguren nichts von ihrem noblen Erbe (O-Ton Raziel) geblieben. Aber keine Sorge: Als Erstgeborener Kains

"Wenn so die Bässe der Hölle klingen, will ich auf der Stelle tot umfallen!"











■ Auf der Spektralebene durch ein Gittertor gleiten.

■ Steinblock packen und veraschieben.

■ Die Wand hochklettern.

■ Die Wand hochklettern.

■ Den Gegner anvisieren und mit der Lanze bekämpfen.

■ Den Gegner anvisieren und mit der Lanze bekämpfen.

■ Mit der Lanze kämpfen.

■ Den Gegner anvisieren und mit der Lanze bekämpfen.

■ Für einen Wurf mit der Lanze zielen.

■ Ein Objekt aufnehmen.

braucht Raziel von solch niederem Gezücht nichts zu befürchten. Ob Stecken, Stäben, Spießen oder Ruten: Raziel ist zurück in der Welt der Lebenden – und mit ihm all sein kämpferisches Geschick. Womit wir auch schon beim ersten von drei großen "Soul Reaver"-Trümpfen sind: Dem Kampfsystem. Daß es hier – wie in jedem anderen Action-Adventure mit Horror-Hintergrund – ziemlich rauh zur Sache geht, versteht sich fast von selbst, aber was selbst nach vier Jahren PlayStation-3D noch immer keine Selbstverständlichkeit ist, sind die Möglichkeiten zur Interaktion: So ist Raziel nicht auf dumpfes Gehacke beschränkt, vielmehr kann er seine Widersacher nach allen Regeln der Kriegskunst ins Totenreich schleudern. Ob Rohr, Totenkopflanze, Gitterstab oder brennender Holzstecken – Raziel kann so ziemlich alles als Waffe entfremden, was da so am Wegesrand herumliegt und darauf wartet, durch den gegnerischen Polygonleib getrieben zu werden. Rohre und stählernes Zierwerk werden als Spießwaffe eingesetzt, als Fackel funktioniert so ziemlich alles was brennt – und wenn es noch kein Opfer der Flammen war, als Ihr es gefunden habt, braucht Ihr es bloß anzuzünden! Lustige Lagerfeuerchen, an denen die entstellte Vampirbrut ihr kaltes Herz wärmt, gibt es in Nosgoth allerorts. Einfache Rechnung: Feuer + Brennstoff + Vampir = toter Vampir! Und wenn gerade – ausnahmsweise – mal keine Waffe zur Hand ist, dann geht Ihr eben mit der dreifingrigen Klauenfaust auf die bestialischen Schurken los: Einfach lange genug draufhalten, irgendwann werden die Burschen schon mürbe! Wenn sie dann hilflos umhertaumeln, leistet Ihr schnell Sterbehilfe: Schnappt Euch den Dreckskerl und schmeißt ihn ins Feuer! Auch lustig: Im Wasser versenken, und zuschauen, wie er sich vor Schmerzen windet! Oder noch besser: Ihr konntet doch noch rechtzeitig ein Mordwerkzeug auftreiben, und spießt ihn damit auf. Dann kreischt der arme Teufel, was sein dämonisches Stimmorgan hergibt, stößt zum krönenden Abschluß ein ersticktes Gurgeln aus und bricht zusammen. Aber tot ist er noch lange nicht, denn: Wie uns Van Helsings Vampirleitfaden lehrt, regeneriert der Untote seine Wunden in Windeseile. Das heißt für Euch: Saugt ihm die Seele aus, so lange er noch (schein)tot ist! Habt Ihr Euch das spirituelle Futter rechtzeitig einverleibt, pellt sich der verdorrte Vampirleib von der Lanze wie die Schale von einer verbrannten Bratkartoffel – und es ist Schicht im Höllenschacht!

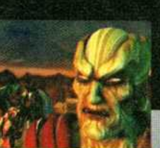
Fan-Faktor: Soul Reaver

Wem ein PlayStation-Spiel einfällt, das besser aussieht, der weiß definitiv mehr als wir. Flair durch und durch: "Soul Reaver" ist nicht eben innovativ, aber dafür bitterböse, wunderschön anzuschauen und nahezu makellos - kurzum das bis dato beste 32-Bit-Abenteuer. Nur "Zelda"-Spitzohr Link gefiel noch besser.

Story:	★★★☆☆	Charaktere:	★★★★☆
Komplexität:	★★★★☆	Gegner:	★★★★★
Kampfsystem:	★★★★★	Handling:	★★★★★
Charme:	★★★★☆	Atmosphäre:	★★★★★

Hardware-Auslastung: 95%














■ Wer kennt sie noch? Die Säulen von Nosgoth (links) habt Ihr im ersten „Legacy of Kain"-Teil nur als Render-Optik gesehen, in der Fortsetzung gibt's die Ruinen zu bestaunen - und zwar rundum in Echtzeit-3D. Hier seht Ihr Raziel auf dem Weg ins Zentrum der Säulen - denn nur dort gibt's von Spektral-Geist Ariel die jüngsten Nosgoth-Neuheiten und Mission-Briefings.





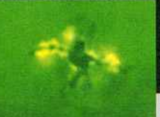
■ Feuer und Wasser hat der Vampir gar nicht gern: Einen Sprung in den Whirlpool übersteht Ihr nur auf der spektralen Ebene.

DIE GRUFT RUFT

So viel zur hohen Kunst des Genre-gerechten Pfählens. Jetzt zum zweiten "Soul Reaver"-Trumpf: Schaut Euch unsere Screenshots an, und Ihr wißt Bescheid! Wir schreiben es ganz unverblümt: Nie hat ein PlayStation-Spiel besser ausgesehen. Die Hardware-bedingten Verzerrungen und Unsauberkeiten gibt's zwar nach wie vor, aber für die mitunter betagte 32-Bit-Hardware wurde mehr als nur Beachtliches geleistet. Ein Platz in der Videospiel-Ruhmeshalle ist den Entwicklern sicher! Vampire, dankt Euren Schöpfern!

Ob es wirklich Vampire gibt? Wir sagen "Ja!" – denn 3D-Akteur Raziel bewegt sich so sicher, daß nur ein echtes Mitglied der Spezies Pathe gestanden haben kann. Der düstere Antiheld gleitet durch die Lüfte, schwimmt, fechtet und metzelt sich durch die gegnerischen Reihen, daß es Euch schlichtweg die Sprache verschlägt. Waschechte Textur-Haut, fehlerfreies 3D-Gewand und mehr Mimik als Sippenvater Kain erlaubt. Der sieht übrigens nicht minder eindrucksvoll aus als sein abtrünniger Sproß: Die mitreißenden Plot-Intermezzi wurden allesamt mit der Spiel-Engine arrangiert, werden also ausnahmslos in Echtzeit-3D kalkuliert. Trotzdem ist der Entertainment-Faktor hoch, und grobe Stilbrüche wie zur PlayStation-Frühzeit bleiben Euch erspart. Im Übrigen ist die 3D-Optik mindestens genauso eindrucksvoll wie die Zwischensequenzen im Vorgänger "Blood Omen" – und die waren als Filmsequenzen auf der CD abgelegt. Fast schon beängstigend: Die 3D-Optik von heute sieht besser aus als die Render-Filme von gestern. Indiz für die rasante technische Entwicklung oder grafisches Engagement seitens der Entwickler? Vermutlich beides: "Soul Reaver" ist nicht nur ein spannendes Spielerlebnis, sondern vor allem ein Videospiel-Kunstwerk - ein drohendes Mahnmal für alle Entwickler, die da noch kommen mögen: Ein Zeichen, das jedem Entwickler wie die "Soul Reaver"-Dämonen im Nacken sitzt und dazu ermahnt, mehr zu geben. Egal, wie viel man auch aus der Hardware herausgekitzelt hat, nach einem Blick auf "Soul Reaver" ist es noch immer nicht genug. Pech für die Konkurrenz, daß die Meßlatte ab sofort ungleich höher angelegt ist: Zieht im Geiste bei allen ande-

„Nie hat ein PlayStation-Spiel besser ausgesehen"


HI-SCORE
000000
COIN02
schnupper.
abo
3x fun.generation
3x voll.treffer
...für nur
9,- DM
fun.generation
DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE

ren 3D-Titeln ein bis zwei Punkte ab, dann habt Ihr die "Post Raziel"-Wertung, Lara Croft nicht ausgenommen. Resümee: Lara mag den gestandenen Videospieler mit ihrem Charme betören, aber an die Klasse des Vampirs kommt sie nicht heran. Mit "Soul Reaver" hat Eidos seiner Vorzeige-Heldin den Wind aus den Segeln genommen: Und im Grabmahl von Crystal Dynamics Vampir zieht es nicht nur ganz gewaltig, es tönt auch noch ziemlich brachial! So brachial, daß beim Heimkino-Besitzer der Boden bebt und beim handelsüblichen TV-Set der Fernseher vom Tisch hupft: Wenn so die Bässe der Hölle klingen, will ich auf der Stelle tot umfallen! Die Kompositionen indeß sind so aufpeitschend und eingängig, daß Ihr Raziel oft stundenlang in ein und der selben Kammer verharren laßt...nur um die musikalische Kulisse zu genießen. Der dritte und letzte große Trumpf sind demnach Sound und Soundtrack.

Was? Wie es um's Spiel-Design bestellt ist? Auch wenn es komisch klingt: Das spielt bei "Soul Reaver" nur eine untergeordnete Rolle. Puzzles, Steuerung, Spezialfähigkeiten: Spielspaß, Spielbarkeit und Stimmung stecken hier unter einer Decke – wobei letztere am schwersten zu schleppen hat und die anderen gekonnt versteckt. Keine Frage: "Soul Reaver" spielt sich so mitreißend wie es aussieht, aber wirklich neu ist nichts. Was die eher traditionellen Elemente in die Zukunft portiert und in neuem Glanz erstrahlen läßt, sind die drei Trümpfe: Sound, Optik und Interaktion. Ehe Ihr Euch verseht, habt Ihr den Drei Eure Seele verschrieben – und gemeinsam sind sie so stark, daß für Euch keine Aussicht auf Flucht mehr besteht. Dem "Soul Reaver"-Virus kann niemand entkommen, und hier spricht der Autor aus Erfahrung: Ehe die finale Beta-Kopie in der Redaktion eintrudelte, bedachte uns Anbieter Eidos mit zahllosen Vorab-Versionen. Und die waren alle derart Bug-verseucht, daß uns nichts anderes übrig blieb, als "Legacy of Kain" satte vier Mal von vorne zu spielen. Und siehe: Die 3D-Legenden, die sich um Raziel ranken, verlieren auch nach mehrmaligem Mitfiebern nichts an Faszination. "Soul Reaver" ist das "Zelda" für die PlayStation. ■

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 82 und 83.

Genre: Action-Adventure	Anbieter: Eidos
Spieleranzahl: 1	Entwickler: Crystal Dynamics
Veröffentlichung: August	Muster: Eidos


















Seiten fehlen



■ Bei Wind und Wetter heizt Ihr über die abwechslungsreichen Kurse.



■ Bevor Ihr Euch für eine Karosse entscheidet, testet Ihr sie bei einer Probefahrt ausgiebig an.An der Stelle auch ein Lob an die Übersetzter.



■ Zitat Robert Bannert: "Wenn ich die Zuschauer so sehe, möchte ich sie nicht näher kennenlernen!"



■ Euer Subaru legt sich doch glatt auf den Seat! Ob's in neun Monaten wohl blechernen Nachwuchs gibt?



■ Vor dem Rennen paßt Ihr Euer Fahrzeug dem jeweiligen Untergrund an.

V-Rally 2 Championship Edition

Korsika, 7 Uhr morgens: Die Vorbereitungen zum Start der Frankreich-Rallye sind in vollem Gange. Mit letzten Aufwärmübungen bereitet Ihr Euren Körper auf die bevorstehenden Renn-Strapazen vor. Eurer Beifahrer macht Euch noch einmal auf die anspruchsvolle Etappe aufmerksam – besonders die letzte Haarnadelkurve hat's in sich! Aufgeregtes Stimmengewirr dringt aus dem Mechanikerlager zu Euch herüber, Eurem Blech-Boliden wird das letzte Feintuning verpaßt. Langsam geht die Sonne auf, der Himmel ist in tiefes Rosa eingetaucht. Die ersten Teilnehmer werden auf die Piste geschickt, die Luft füllt sich mit dem Geruch von verbranntem Benzin. Endlich ist es soweit: Das Renn-Komittee bittet Euch und Euren Subaru an die Startlinie. Das Signal zum Etappen-Beginn fällt – und Ihr gebt gnadenlos Vollgas. Die Reifen Eures 300 PS-Monsters drehen durch und hinterlassen deutliche Gummispuren auf dem heißen Asphalt. Euer Herz hämmert wie verrückt, Eure schweißnassen Hände umklammern das Lenkrad. Die Uhr tickt, eine Adrenalin-Attacke jagt die nächste. Volle Konzentration ist gefragt. Ein Fahrfehler, und Ihr landet in der nächsten Böschung. Doch auf Euren Co-Piloten ist Verlaß: Akribisch sagt er Euch die nächste Schikane voraus....

"Die Vielzahl an Spielmodi, die edle Präsentation und der innovative Streckeneditor motivieren Euch wochenlang."

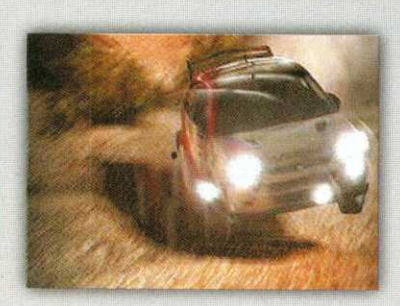
Aufregend und gefährlich, so ist das Leben eines Rallye-Piloten. Doch zum Glück gibt's für Geschwindigkeits-Fanatiker hochwertige Konsolen-Raser en masse – und bösartige Rippenbrüche bleiben dem Vollgas-Fetischisten somit erspart. Mit dem ersten Teil von Infogrames' "V-Rally" ("V" für "Virtual") gingen Rennspiel-Fans vor zwei Jahren auf Trophäen-Jagd, und auch Nintendo-Bleifüße bekamen eineinhalb Jahre später ihr Rallye-Fett ab. Doch die 99er-Edition konnte technisch wie spielerisch nicht mit dem PSX-Orginal mithalten. PlayStation-Besitzer haben's einfach besser: Vor allem Codemasters' "Colin McRae Rally" schockierte 1998 die Konkurrenz mit einem fast schon unverschämten Grad an Realismus – sowohl das Fahrverhalten der Rallye-Raser als auch die brillante Streckenführung setzte neue Maßstäbe. Jetzt holt Infogrames mit "V-Rally 2 Championship Edition" zum Gegenschlag aus. Wie sich die Eden Studios-Entwicklung im direkten Vergleich zur bisherigen Rallye-Referenz schlägt, und was die Dreamcast-Flitzer aus "Sega Rally 2" zu bieten haben, entnehmt Ihr unserer Vergleichstabelle.

MIT VOLLGAS ÜBER STOCK UND STEIN

Nachdem sich Eure Netzhäute vom rasant geschnittenen Intro erholt haben, steht Ihr vor der Qual der Wahl. "V-Rally 2" erschlägt Euch förmlich mit Spielmodi und Einstellungsmöglichkeiten. So müssen Analog-Anhänger nicht

















■ Im Multiplayer-Modus fordert Ihr via Multi Tap bis zu drei Kumpel zum zünftigen Rennduell heraus. Die Grafikgeschwindigkeit bleibt stets konstant – dafür gibt's weniger Streckendetails zu sehen.



■ Geschwindigkeitsrausch pur: Aus der Ego-Perspektive kommt das rasante Grafik-Tempo am besten zur Geltung.



■ Auf Knopfdruck nehmt Ihr das hintere Renngeschehen in Augenschein.

auf Ihr geliebtes neGcon oder Lenkrad verzichten, aber auch Dual-Shock-Verfechter passen das Pad ihren Bedürfnissen an: So könnt Ihr auf Wunsch mit dem rechten Analog-Stick sowohl Gas geben, als auch bremsen – wir halten diese Option jedoch für unsinnig. Denn: Wollt Ihr in besonders haarigen Situationen beide Digi-Pedale gleichzeitig durchtreten, ist das mit dem Sony-Stick nicht möglich. Doch keine Angst - auch mit den Aktions-Buttons lassen sich die Rallye-Schlitten einwandfrei über die Kurse scheuchen.

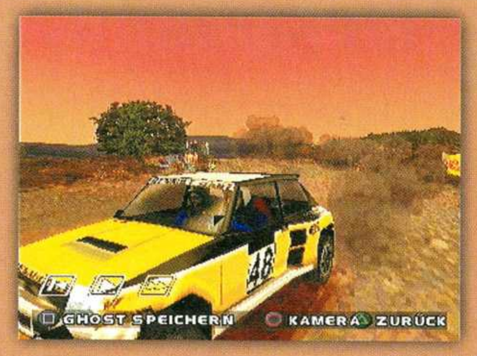
Habt Ihr Euch für eine Steuer-Variante entschieden, erschafft Ihr Euch einen Piloten. Den behaltet Ihr über Eure gesamte Rennfahrer-Karriere bei und speichert Eure Fahrer-Statistiken (gefahrene Kilometeranzahl oder erzielte Ergebnisse) auf Memory Card ab.

Bevor Ihr Euch zum ersten Mal auf die Rennstrecke wagt, selektiert Ihr aus drei Rallye-Klassen Euren Wunsch-Wagen. Die 1.6 L-Kit-Cars sind mit maximal 180 PS die richtige Wahl für Neueinsteiger: Ursprünglich als ordinäre Straßenautos konzipiert, wurden Nissan Micra, Citroen Saxo und Peugeot 106 zu flinken Flitzern umfunktioniert. Die 2.0-L-Kit-Cars haben schon ein paar Pferdchen mehr unter der Haube – so protzen z.B. Opel Astra, Seat Ibiza oder Renault Megane mit bis zu 280 PS. Für echte Rallye-Fans kommt jedoch nur die "Königsklasse" in Frage: Die allradgetriebenen WRC-Vehikel (World Rally Cup) sind die Spitzenmodelle der Weltmeisterschafts-Läufe. 300 PS, 2-Liter-Turbomotor und ein enormes Drehmoment – für Rennspiel-Profis erste Wahl. Kenner der Motorsport-Materie freuen sich über die offiziellen Karossen der WRC-Saison 1999: Ob Richard Burn's Subaru Impreza (unser Favorit!), Tommi Makinens Mitsubishi Lancer Evolution VI, oder Colin Mc Raes Ford Focus – alle "echten" Schlitten haben auch in der "V-Rally 2"-Garage geparkt. Ein besonderes Feature der Auto-Auswahl ist die Möglichkeit zur spontanen Probefahrt: Ohne vorherige Ladezeiten findet Ihr Euch auf einer Teststrecke wieder – und könnt so in allen Kutschen eine ausgiebige Spazierfahrt unternehmen.

info: Die WRC-Meisterschaft 1999

1999 stehen 14 Läufe in ebenso vielen Ländern auf dem Plan der Rallye-Akteure. Mehr als die Hälfte haben die furchtlosen Piloten bereits hinter sich gebracht. Die Safari-Rallye und die Rallye von Portugal hat Colin McRae mit seinem Ford Focus WRC für sich entschieden – er ist heißer Favorit auf den Gesamtsieg. Wer die gnadenlos spannenden Läufe mal live erleben möchte (ob im TV oder vor Ort), hier die restlichen Termine: Neuseeland: 16.-18. Juli, Finnland: 20.-22. August, China: 17.-19- September, San Remo: 10.-13. Oktober, Australien: 04.-07. November, Großbritannien: 21.-23. November.









■ Was für`s Auge: Die spektakulären Replays erreichen schon fast "Gran Turismo"-Qualität.





■ Im "Arcade"-Modus liefert Ihr Euch heiße Duelle mit der CPU-Konkurrenz – Realismus ist hier ein Fremdwort.

GENTLEMEN, START YOUR ENGINES!

Habt Ihr Euren Favoriten auserkoren, geht's dann endlich auf die Piste. In vier Spielmodi à drei Schwierigkeitsstufen erlebt Ihr den action-reichen Alltag eines Rennfahrers hautnah mit. Um Euch mit der Steuerung vertraut zu machen, solltet Ihr im "Time Trial" den richtigen Umgang mit (Hand-)Bremse und Gas trainieren. Alle 82 "V-Rally 2"-Strecken stehen Euch zur Verfügung und laden zu ausgiebigen Schlitterfahrten ein. Euer einziger Gegner seid Ihr selbst – ein transparentes "Ghost"-Car fährt Eure Runden exakt nach und spornt zu neuen Rekorden an.

Der spielhallentypische "Arcade"-Modus ist optimal geeignet für eine flotte Hatz zwischendurch: In einem Feld von vier Fahren behaupet ihr Euch gegen die aggressiven CPU-Piloten. Doch nicht nur die Konkurrenz, auch ein deftiges Zeitlimit sitzt Euch im verschwitzten Nacken– bleibt die Uhr bei Null stehen, heißt's "Game Over". Realismus ist in den "Arcade"-Rennen ein Fremdwort - mit einem Affenzahn und ohne Rücksicht auf Verluste bugsiert Ihr Euer Vehikel über die Pisten. Spektakuläre Überschläge und heftige Kollisionen mit den gegnerischen Karossen bleiben ohne Folgen: Kracht's zu oft, verbiegt und verbeult sich zwar das Blech Eures Off-Road-Ofens, auf das Fahrverhalten wirken sich solche Sperenzchen aber nicht aus. Nach jedem absolvierten Schwierigkeitsgrad öffnet sich der nächsthöhere – und zur Belohnung gibt's einen der zehn Bonus-Boliden. So freuen sich Nostalgiker über den Renault 8 Gordini mit spartanischen 88 PS, Tuning-Freaks werden mit dem aufgebohrten 430 PS-Riesen Peugeot 205 glücklich (1.8 L-Turbolader, Allradantrieb und Sechsgangschaltung!).

Die Extra-Schlitten erspielt Ihr Euch nicht nur im "Arcade"-Modus, sondern auch in den "seriösen" Meisterschaften. Auch um die "V-Rally Trophy" kämpfen vier furchtlose Polygon-Piloten. Auf Rundkursen geht's so richtig zur Sache: Die enggesteckten Strecken erfordern präzises Fahren, Überholen ist nur mit viel Vorsicht möglich. Wie im "Arcade"-Modus wirken sich Schäden an Eurem Auto nicht auf dessen Fahrverhalten aus. Wollt Ihr Realismus und Authentizität, bleibt nur eine Wahl: Die Teilnahme an den "Rallye-Championships".

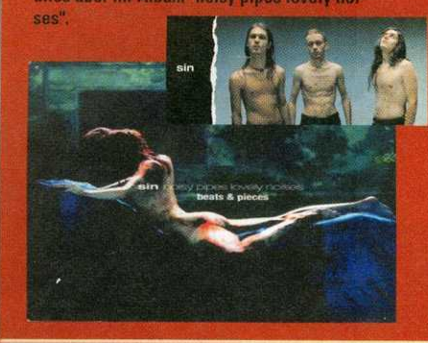
EINE FRAGE DER EHRE...

Wie im WRC seid Ihr hier stets alleine auf der Strecke. In waghalsigen Berg- und Talfahrten heizt Ihr über alle Strecken von zwölf Rallye-Nationen und kämpft gegen die tickende Uhr. Eine Anzeige am linken oberen Bildschirm informiert Euch über Eure aktuelle Plazierung. Am Ende eines Landes werden die Etappenzeiten zusammengezählt und der nationale Champion gekürt. Der erhält für seinen Triumph satte zehn, der zweite immerhin noch sechs und der dritte vier Punkte. Zwischen den Etappen repariert Eure eifrige Mechaniker-Crew etwaige Autoschäden. Und das ist auch essentiell, den in den "Rallye Championships" wirkt sich der kleinste Defekt auf das Fahrverhalten aus. Ob Lenkung, Motor oder Karosse – alle Teile Eures fahrbaren Untersatzes leiden während einer rasanten Schlitterfahrt an Verschleißerscheinungen. Wie in der Realität auch, haben Eure Helfer nur eine bestimmte Zeit, um Eure Karre wie-

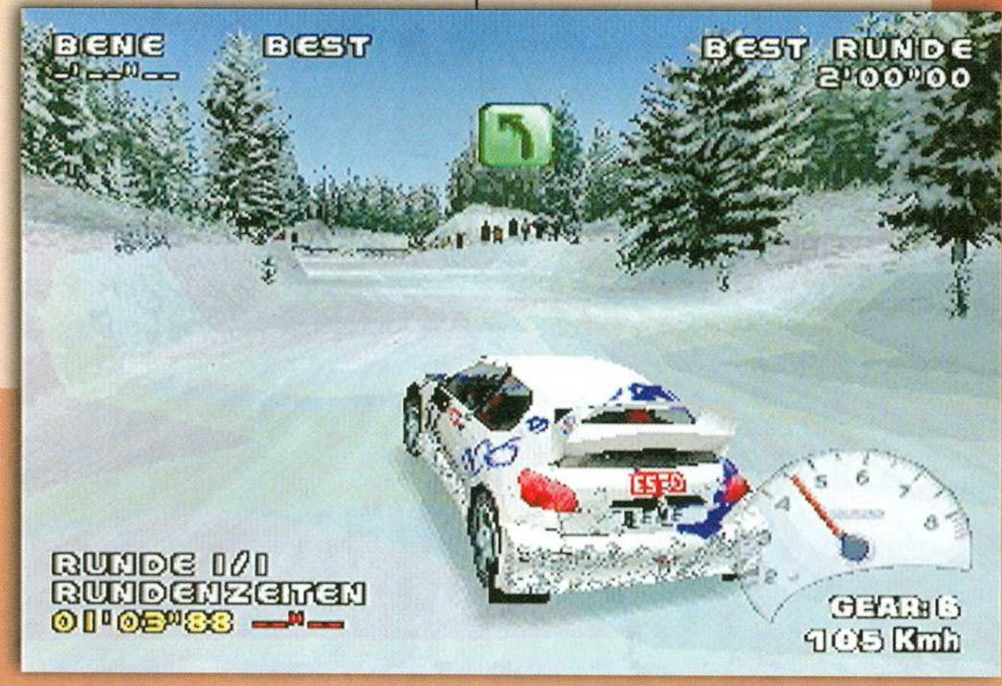


info – Der Soundtrack

Die Musikuntermalung von Videospielen wird qualitativ immer hochwertiger. Ein Vorreiter dieses Trends war der Future-Racer "wipEout" und dessen Nachfolger "wipEout 2097". Techno-Größen wie "The Prodigy", "Chemical Brothers" oder "Future Sound Of London" verstärkten mit ihren heißen Beats das psychedelische High-Tech-Ambiente. Auch in "V-Rally 2" gibt's fetzige Musikkost: Neben den uns unbekannten Bands "Rhapsody" und "F.M.", hat uns die französische Alternative-Formation "Sin" am besten gefallen. Ihren Musikstil zu beschreiben, ist nicht einfach: Vom sphärischen Klangteppich aus dem düster-melancholischen Ton-Topf, bis hin zu schrillen Synthie-Sounds reicht das Sortiment der Franzosen. Wer sich über das abgefahrene Trio informieren möchte, dem legen wir den Besuch ihrer Homepage an's Herz: Unter www.sin-music.com erfahrt Ihr biographische Daten, Tournee-Termine und alles über ihr Album "noisy pipes lovely noises".



"Die Grafik ist rasend schnell und fehlerfrei."



Seid Ihr eine Zeitlang auf Schnee unterwegs, bleibt die weiße Pampe an Eurem Schlitten haften.



In "V-Rally 2" gibt's drei Außen- und zwei Egoperspektiven. Diese ist besonders für Anfänger empfehlenswert.



Aus der Ego-Ansicht samt Motorhaube spielt sich's hervorragend.

info Die Rallye-Referenz im Vergleich



	V-Rally 2 (Infogrames)	Colin McRae Rally (Codemasters)	Sega Rally 2 (Sega)
Präsentation	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆
Sprachausgabe	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆
Realismus	★★★★☆	★★★★★	★★☆☆☆
Streckenanzahl	82	52	19
Spielmodi	4	3	3
Handling	★★★☆☆	★★★★★	★★★★☆
Streckeneditor	Ja	Nein	Nein
Multiplayer-Modus	ja, 4 Spieler max.	ja, 2 Spieler max.	ja, 2 Spieler max. (Online-Link optional)
Anzahl der Autos	26	12	16
Hardwareauslastung	ca. 80 %	ca. 70 %	ca. 75 %
Spielspaß	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆
Fazit	"Ein hervorragender Rallye-Racer mit einer Vielzahl an Strecken und Spielmodi. Ausgewogenes Verhältnis zwischen Realismus und Arcade-Einflüssen. Dank integriertem Streckeneditor gibt's unbegrenzten Rennspielspaß, der flüssige Vierspieler-Modus (via Multi Tap) garantiert heiße Duelle unter Gleichgesinnten. Technisch ist „V-Rally 2" die beste PSX-Rally. Wer Realismus pur sucht, ist mit Colin McRae Rally besser bedient. Gelegenheits-Raser und Arcade-Fans greifen zur Infogrames-Alternative!"	"Codemasters' Titel ist und bleibt die Referenz unter den realistischen Rallye-Simulationen. Hier zählt nur das Fahrerlebnis und die Beherrschung der PS-starken Boliden. Ihr seid ausschließlich alleine unterwegs - konsequenter wurde der Rallye-Sport noch nie auf Konsole umgesetzt. Technisch „V-Rally 2" unterlegen, sind Streckendesign wie Fahrphysik bis zum heutigen Tage unerreicht. Übrigens: Den Racer-Hit gibt's jetzt als Platinum-Edition für unter 50 DM. Unser Tip: Wer das Elite-Rennspiel noch nicht besitzt, greift jetzt schleunigst zu!"	"Optisch und akustisch den PlayStation-Rallyes um Lichtjahre voraus, spielerisch jedoch weniger ausgefeilt. Für Fans des Automaten eine Offenbarung. Wer eine unkomplizierte Arcade-Raserei haben will, legt sich den Sega-Flitzer bedenkenlos zu. Spieler mit Simulations-Faible bleiben vorerst den 32-Bit-Rasern treu."







der auf Vordermann zu bringen. Ist die abgelaufen, müßt Ihr unter Umständen mit einer ramponierten Schrottschüssel das Rennen wieder aufnehmen. Und das kann fatale Folgen haben: Ist Eure Lenkung im Eimer, werden selbst simple Schikanen zum Höllenritt. Dann gibt's nur eins: Die Zähne fest zusammenbeißen und die Etappe irgendwie zu Ende fahren.

Habt Ihr den "Expert"-Modus mit allen 82 Strecken erfolgreich hinter Euch gebracht, dürft Ihr Euch getrost als "V-Rally 2"-Könner bezeichnen. Aber sachte: Bis dahin ist's ein langer und beschwerlicher Weg, denn eine perfekte Kontrolle der unruhigen Rallye-Vehikel ist unbedingte Pflicht für ein erfolgreiches Abschneiden. Doch bis Ihr das Handling der PS-Giganten verinnerlicht habt, vergehen viele Spielstunden. Die Steuerung hält den Spagat zwischen Anspruch und Spielbarkeit, vor allem mit den untermotorisierten Wagen schlittert Ihr nach einiger Übung meist fehlerfrei über die abwechslungsreichen Strecken. Einzig die Fahrphysik der "V-Rally 2"-Schlitten hat uns nicht überzeugt: Auf manchen Strecken haben uns die hin- und herschunkelnden Rallye-Kisten eher an die Muscle Cars aus "Driver", als an robuste Rennfahrzeuge erinnert. Die Folge: Unfreiwillige Fahrpausen aufgrund von heftigen Crash-Einlagen (inklusive drei bis vier Überschläge).

Dafür ist die Präsentation umso gelungener: Die Grafik ist rasend schnell und fehlerfrei (vor allem aus



■ Der Oldtimer Renault Gordi ist einer von zehn Bonus-Boliden.



■ Die Wagenmodelle bestehen aus ca. 500 Polygonen – und sehen ihren realen Vorbildern verdammt ähnlich!



■ Blick ins Cockpit:
Beim Drift um die Kurve seht Ihr Euren Fahrer.





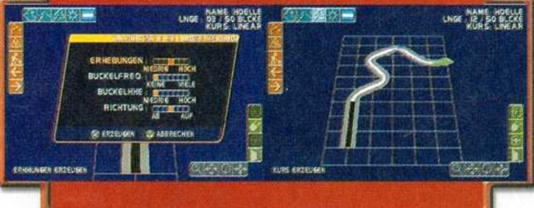
■ Das Fahrverhalten ist manchmal nicht ganz nachvollziehbar. Die Folge: Übertriebene Überschläge erlebt Ihr in "V-Rally 2" leider viel zu oft.

der Ego-Perspektive), auch den nervigen "Pop Up"-Effekt konnten wir bei unseren Testfahrten nicht ausmachen. Zwar erlebt Ihr die schnellen "V-Rally 2"-Fahrten nur in der Standard-Auflösung, dafür sind die Strecken umso abwechslungsreicher. Jedes Land wird hervorragend präsentiert: In Korsika (unser Redaktionsliebling) brettert Ihr hauptsächlich enge Asphaltstraßen herunter, in Australien erwarten Euch staubige Schotterpisten. Achtet vor Antritt einer Etappe unbedingt auf den Straßenbelag und wählt die passenden Reifen! Ignoriert Ihr einfach dreist die Informationen zum Fahrbahn-Untergrund, könnt Ihr ruckzuck Euer blaues Wunder erleben: Seid Ihr erstmal mit profillosen Reifen über die Eis-Parcours von Monte Carlo gerutscht, verflucht Ihr unter Garantie Eure Nachlässigkeit!

Eine Augenweide sind die liebevoll designten Hintergründe. Mal erfreut Ihr Euch an azurblauem Himmel und strahlendem Sonnenschein, dann wiederum ist das Firmament von grauen Wolken nur so verdeckt. Auch wechselnde Wetterverhältnisse machen Euch das Rennnfahrer-Leben schwer – bei Schnee und Regen sind die Kurse besonders rutschig. Die Soundeffekte können mit der grafischen Pracht nur bedingt mithalten. Zwar begeisterte uns der abwechslungsreiche Soundtrack (siehe Info-Kasten), dafür enttäuschten die Motorengeräusche auf ganzer Linie: Mager und eintönig – anders können wir das röchelnde Geblubber nicht bezeichnen. Außerdem hört sich fast jeder Schlitten gleich an – egal ob er mit 300 oder 150 PS angetrieben wird. Auch die gesprochenen Ansagen der Beifahrer sorgten für Lacher in den Redaktionsräumen: Der männliche Co-Pilot brabbelt in einem undefinierbaren Dialekt drauflos, die weibliche Mitfahrerin wirkt völlig übermotiviert. Unser Tip: Nehmt den englischsprachigen Beifahrer mit ins Cockpit – dessen Stimme ist um einiges angenehmer.

info Der Streckeneditor

Eine Besonderheit von "V-Rally 2" ist der integrierte Streckeneditor. Hier bastelt ihr Euch nach Lust und Laune phantasievolle Kurse zusammen. Bis zu 50 Polygon-Pisten passen auf eine handelsübliche 15- Block-Memory-Card. Ihr stellt Wetter, Land und Kursart (Rund-Parcour oder lineare Strecke) ein, dann wird getüftelt: Das Gerüst der Strecke besteht aus Blöcken. Jeder Abschnitt benötigt eine bestimmte Anzahl der Quadrate, die Start-Gerade benötigt z.B. immer drei Blöcke. Euch stehen die verschiedensten Elemente zur Auswahl: 90°-Kurven, Erhebungen, oder die Buckelfrequenz – kein Problem mit dem komfortablen Editor. Und das Wichtigste: Er funktioniert wirklich!



Aufrüttelnd: Spielt Ihr mit dem Dual Shock-Controller, spürt Ihr dank kräftigen Rumble-Effekten jedes Steinchen in Euren Händen. Bei heftigen Kollisionen reißt's Euch fast das Pad aus der Hand – wir wünschen uns bei kommenden Rennspielen ähnlich gute Vibrationen! Ein besonders dickes Lob haben sich die französischen Entwickler für den Streckeneditor verdient. Selbst wenn Ihr alle offiziellen Strecken gesehen habt, geht der Rallye-Spaß noch weiter (mehr Informationen zu dem nützlichen Baukasten findet Ihr im Info-Kasten).

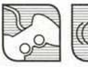
Nach stundenlangen Testfahrten mit den Rallye-Vehikeln steht für uns fest: "V-Rally 2 Championship Edition" ist ein Muß für jeden Rennspiel-Fan. Die Vielzahl an Spielmodi, die edle Präsentation und der innovative Streckeneditor motivieren Euch wochenlang. Versammelt Ihr auch noch gerne paar Konsolen-Kumpel um Euch herum und nennt ein Multi Tap Euer eigen, steht actiongeladenen Vierspieler-Sitzungen nichts mehr im Weg. Wir empfehlen: Wer einen unkomplizierten Rallye-Racer sucht und auf knallharten Realismus verzichten kann, bekommt wochenlangen Spielspaß für sein Geld. ■

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 82 bis 83.



PlayStation

Genre:	Rennspiel	Anbieter:	Infogrames
Spieleranzahl:	1-4	Entwickler	Eden Studios
Veröffentlichung:	28.6.	Muster:	Infogrames


MARO VIDEOSPIELE

US DVD VIDEOS

Armageddon Dir Cut	89,90 DM
Deep Impact	69,90 DM
Phantoms	69,90 DM
The Big Hit	69,90 DM
Out of Sight	69,90 DM
Jacky Chans Who iam	69,90 DM
Ronin	69,90 DM
Carpenters Vampires	69,90 DM
Legionaire	69,90 DM
Fatal Fury Motion P.	69,90 DM
Cube	69,90 DM
Snake Eyes	69,90 DM
Urban Legends	69,90 DM
Trueman Show	69,90 DM
He got Game	69,90 DM
Rounders	69,90 DM
South Park 1-3 je	59,90 DM
Blade	69,90 DM
Rush Hour	69,90 DM
Soldier	59,90 DM
Tekken Motion P.	69,90 DM
Slums of Bev. Hills	69,90 DM
Futuresports	69,90 DM
Antz	69,90 DM
Ever after Cinderella ...	69,90 DM
I know ... last summer	69,90 DM
Meet Joe black	69,90 DM
Dragonballz Arrival	69,90 DM
Pleasantville	69,90 DM
American Hist. X	69,90 DM
Siege	69,90 DM
A Bugs life	69,90 DM

Andere auf Anfrage ...

DTS DVD´s

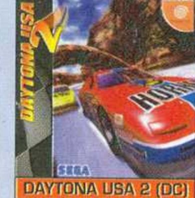
The ultimate In Sound

Dantes Peak	79,90 DM
Waterworld	79,90 DM
Daylight	79,90 DM
The Jackal	79,90 DM
Dragonheart	79,90 DM
Born on 4th July	79,90 DM
Dance with wolves	79,90 DM
Shadow	79,90 DM



SEGA DREAMCAST

Dreamcast hk	499,90 DM
VMS Memory Card	79,90 DM
Joypad	89,90 DM
Joystick	179,90 DM
PAL Converter	79,90 DM
SVHS Kabel	89,90 DM
RGB Kabel	69,90 DM
Rumble Pak	89,90 DM
Evolution	129,90 DM
Virtua Fighter 3 tb	129,90 DM
Get Bass Fishing	
Inkl. Angel Controller	249,90 DM
Sega Rally 2	129,90 DM
Pen Pen	39,90 DM
Psychic Force	49,90 DM
House of the Dead 2	
Inkl. Lightgun	229,90 DM
Power Stone	129,90 DM
Godzilla	39,90 DM
Incoming	129,90 DM
Blue Stinger	129,90 DM
Geistforce	129,90 DM
Sonic Adventures	129,90 DM
Soul Calibur	129,90 DM
Sengoku	79,90 DM
Seventh Cross	39,90 DM
Tetris	49,90 DM



DAYTONA USA 2 (DC)

King of Fighters 99	129,90 DM
Shen Mue	129,90 DM
Street Fighter Zero 3	129,90 DM
D 2 /D´s diner 2	129,90 DM
Daytona USA 2	129,90 DM
Dynamite Deka 2	129,90 DM
Redline Racer	129,90 DM

Dreamcast PAL mit Modem ab 23.09.1999 489,90 DM



REDLINE RACER (DC)

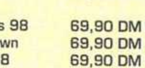
NEO GEO CD

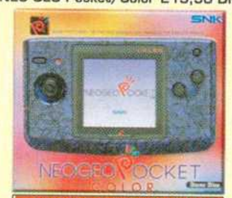
NEO GEO CD Pal	469,90 DM
Joypad	69,90 DM
Antennenkabel	49,90 DM
RGB Kabel	39,90 DM
Agressors of d. Kombat	19,90 DM
Basball Stars	39,90 DM
Double Dragon	49,90 DM
Galaxy Fight	29,90 DM
King of Fighters 95	39,90 DM
King of Fighters 98	119,90 DM
Mah Jong Story	19,90 DM
Ninja Combat	29,90 DM
Puzzled	49,90 DM
Riding Hero	29,90 DM
Soccer Brawl	19,90 DM
Savage Reign	29,90 DM
Super Sidekicks 3	39,90 DM
Super Spy	19,90 DM
World Heroes Perfect	29,90 DM

Ankauf von gebrauchten NEO GEO Modulen

NEO GEO POCKET

NEO GEO Pocket	109,90 DM
King of Fighters 98	69,90 DM
Samurai Shodown	69,90 DM
Neo Geo Cup 98	69,90 DM
Pocket Tennis	69,90 DM
Baseball Star	69,90 DM
Puzzled	69,90 DM
NEO GEO Pocket/Color	219,90 DM





NEO GEO POCKET COLOR

King of Fighters Color	119,90 DM
Cherry Master	119,90 DM
Puzzle Bobble Color	119,90 DM
Neo Geo Cup Color	119,90 DM



HOUSE OF DEAD2 + GUN (DC)













YODA MASKE 129,90 DM	FREDDY MASKE 99,90 DM	HANDSCHUH 49,90	SCREAM ANZUG 99,90 DM
EMPEROR MASKE 129,90 DM	EWOK MASKE 129,90 DM	STORMTROOPER HELM 149,90 DM	TUSKEN RAIDER MASKE 119,90 DM
JASON DELUXE 99,90 DM	JASON 39,90 DM	MICHAEL MYERS 79,90 DM	SPAWN CYBER VIOLATOR 79,90 DM
HORROR L.FACE MASKE 79,90 DM	SCREAM 2 MASKE 39,90 DM	VADER HELM 149,90 DM	BOBA FETT HELM 149,90 DM



F 1 - Racing Simulation 2 für Sony Playstation nur 39,90 DM

solange Vorrat reicht



50 CM GROSS

79,90 DM

FLAT ERIC PLÜSCHFIGUR

Stuttgart	Ulm	Reutlingen	Erlangen	Ludwigsburg	Nürnberg	Hamburg	Baden Baden
MARO VIDEOSPIELE	MARO VIDEOSPIELE	MARO VIDEOSPIELE	MARO VIDEOSPIELE	MARO VIDEOSPIELE	STAGE 1	N.R.G.	GAMESTATION
Marienstr. 23	Zeitblomstr. 31	Karlstr. 1	Göthestr. 32	Solitudestr. 3	Glogauer Str. 30/98	**Mundsburger**	Büttenstr. 4
70173 Stuttgart	88073 Ulm	72764 Reutlingen	91054 Erlangen	71638 Ludwigsburg	Frankencenter	Damm 54	76530 Baden Baden
Tel. 0711 221 422	Tel. 0731 6020 755	Tel. 07121 320 014	Tel. 09131 816 880		90473 Nürnberg	22087 Hamburg	Tel. 07221 381 30
Fax 0711 221 425	Fax 0731 6020 756	Fax 07121 320 045	Fax 09131 816 881	Tel. 07141 902 242	Tel. 0911 800 2886	Tel. 040 255 663	Fax 07221 335 68

UMTAUSCH WEGEN NICHTGEFALLEN IST GENERELL AUSGESCHLOSSEN.
BEI ANNAHMEVERWEIGERUNG BERECHNEN WIR PAUSCHAL 20,- DM.
LIEFERUNG SOLANGE VORRAT REICHT. LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN.
LAGERWARE WIRD NOCH AM TAG DER BESTELLUNG VERSCHICKT. BESTELLUNGEN AB 200,- DM SIND VERSANDKOSTENFREI



















STAR WARS EPISODE 1 - JE FIGUR AB 39,90 DM





METAL GEAR SOLID - JE FIGUR 39,90 DM





WCW/NWO SLASH´N´SLAM - JE FIGUR 39,90 DM

TEKKEN 3 - JE 19,90 DM

VIRUS - JE 39,90 DM

CRASH BANDICOOT - JE 39,90 DM



LARA 39,90 DM



MARIO KART - JE 39,90 DM





KISS TOUR EDITION - JE 39,90 DM



AKTE X - JE 39,90 DM



RESIDENT EVIL "PLATINUM" - JE 39,90 DM



RESIDENT EVIL - JE 19,90 DM



RESIDENT EVIL - JE 39,90 DM







°CURSE OF SPAWN - JE FIGUR 39,90 DM





MARVEL SUPERHEROES - JE SET (2 FIGUREN) 29,90 DM



MOVIE MANIACS 2 - JE FIGUR 39,90 DM

MOVIE MANIACS - JE 39,90 DM





AUSTIN POWERS - JE FIGUR 39,90 DM



FIGUREN AKTION : 6 ACTION FIGUREN NACH WAHL NUR 199,90 DM

99,90 DM	99,90 DM	99,90 DM	39,90 DM	69,90 DM	99,90 DM	99,90 DM	99,90 DM

SOUTH PARK - PLÜSCHFIGUREN

OFFICIAL SNK NEO GEO DISTRIBUTOR

MARO Online VIDEOSPIELE

www.maro-gmbh.com

BESTELLHOTLINE:

07151 - 956 46 46

MO. - FR. 10:00 - 18:00 UHR

wertungs.



10 Punkte = Höchstwertung

	au – andreas.ulrich	bp – benedikt.plass

Ape Escape
Seite: 030-033



bp: 9 – Die Jagd nach den ausgeflippten Affen ist zwar spaßig wie kaum ein anderes Jump'n'Run, doch nervt mich die affige Kameraführung leider allzu oft. Trotzdem packe ich den Kescher erst ein, bis alle Affen mein sind. Die Steuerung ist erfrischend innovativ, die Präsentation durchgestylt – was will ich mehr? Für PSX-Primaten mit Hang zu knallbunten Hüpfereien ist "Ape Escape" wie geschaffen!

Command & Conquer
Seite: 034-037



bp: 9 – Detaillierte Hi-Res-Optik, gute Spielbarkeit und keine Ladezeiten – ideal für eine flotte Echtzeit-Schlacht zwischendurch. Mir gefällt's besser als Eidos' "Warzone 2100": Ich muß mich jede Mission auf's Neue konzentrieren, meinen Trupp zusammenstellen und dann geht's ab in den Kampf! Da ich jederzeit abspeichern kann, arten die Aufträge nicht in endlose Gefechte aus. Unbedingt zugreifen, das Kultspiel war nie besser!

Duke Nukem: Zero Hour
Seite: 038-039



au: 6 – Hmmm...Duke hat auch schon eine bessere Figur gemacht. Diesmal ist der alte Action-Haudegen zwar in voller Lebensgröße zu sehen, aber mit seiner Ego-Shooter-Natur hat Mr. Bizeps auch seine souveräne Spielbarkeit eingebüßt. Irgendwie kommt der Gute reichlich gezwungen daher...denn zu lachen hat er ja auch kaum was! „Zero Hour" ist bullenschwer!

bp: 8 – Come, get some! Dukes Action-Abenteuer gefallen mir auch aus der 3rd-Person-Perspektive. Abwechslungsreiche Level, gnadenlose Baller-Duelle mit der Alien-Brut und saubere Hi-Res-Grafik – da kann ich mich nach Herzenslust austoben. Einen Mordsspaß macht der fetzige Multiplayer-Modus: Aus der Ego-Perspektive spielt sich "Zero Hour" gleich noch mal so gut. Duke-Fans gehen auf Alien-Jagd!

Legacy of Kain: Soul Reaver
Seite: 060-068



bp: 10 – Bei "Soul Reaver" vergesse ich alles um mich herum: Kein PlayStation-Titel besitzt soviel Atmosphäre und Klasse! Nach wenigen Spielminuten bin ich Teil des Vampir-Universums und staune über die konkurrenzlose Grafik. Der "Soul Reaver" rammt Lara Croft seinen Pflock mitten ins Herz – und wehe sie taucht noch einmal auf! Also, worauf wartet Ihr noch?

Lunar Silver Star Story Complete
Seite: 040-044



au: 5 – Arg!! Schon wieder Opfer der Manga-Manie. Niedlichkeit hin oder her - als gestandenem PC-Spieler sind mir Kulleraugen und drahtige Gel-Frisuren Marke Fernost allmählich über. Ob sich die Mega-CD-Variante dabei toll gespielt hat, ist mir herzlich egal - dieser Titel ist hinter seiner Zeit und gehört definitiv nicht auf die PlayStation!

bp: 6 – Gähn...Schon wieder ein japanisches Rollenspiel! Während die Kollegen Bannert und Johannes in Verzückung geraten, amüsiere ich mich über die antiquierte Optik. Zugegeben, einen gewissen Charme besitzt die Rasselbande schon. Doch als Gelegenheits-Rollenspieler bevorzuge ich zeitgemäße Präsentation – warum 16-Bit-Niveau hinnehmen, wenn's doch bald Perlen wie "Jade Cocoon" und "Final Fantasy VIII" gibt?

Omega Boost
Seite: 046-047

bp: 6 – Edel-Optik hin oder her – auf den Spielspaß kommt es an. Und den suche ich bei Sonys "Panzer Dragoon"-Klon vergeblich. Mal ab und zu die Flugrichtung wechseln, das war's auch schon. Ansonsten heißt die Devise: Den X-Button quälen, bis das Joypad qualmt. Da machen auch die phantastischen Lichteffekte den verlorenen Boden nicht wett. Nur wer den fehlenden Tiefgang verschmerzen kann, spielt Probe.

Shadow Madness
Seite: 048-051





bp: 8 – Endlich ein Rollenspiel, das auf knuddeliges Charakter-Design und japanophiles Ambiente verzichtet. Zwar sehen die Figuren ziemlich klobig aus, dafür machen die schönen Hintergründe dieses Defizit wieder wett. Außerdem trifft der schwarze Humor genau meinen Nerv - die Party-Mitglieder sind die reinsten Lästermäuler. Rollenspieler, die eine deftige Prise Sarkasmus vertragen, greifen zu!

Silent Hill
Seite: 052-059

au: 9 – Na, das kann sich sehen lassen. Die Rätsel erinnern mich reichlich an die Adventure-Frühzeit (den Schlüssel für die Gartentür findet Ihr im zwei Meilen entfernten Kofferraum eines geschrotteten Polizeiwagens..wie logisch), dennoch macht's einen Heidenspaß. Weitgehend mankofreie Spielbarkeit, schummrige Stimmung und Spannung pur!

bp: 10 – Wie bei einem Gruselschocker im Kino: Ich zucke beim kleinsten Geräusch zusammen, mein Herz rast, Angstschweiß steht auf meiner Stirn. Die morbide Atmosphäre und die grandiose Soundkulisse lassen mich völlig in die monsterverseuchte Kleinstadt eintauchen. Bedienung, Optik, Charakterdesign – in Konamis Meisterwerk stimmt einfach alles. "Resident Evil" war gestern - "Silent Hill" ist meine neue Horror-Referenz!

Star Ocean - The Second Story
Seite: 070-073



V-Rally 2
Seite: 074-079



bp: 9 – Mit Infogrames' Rallye-Revival kann ich mich endlich wieder auf staubige Schotterpisten begeben und das virtuelle Gaspedal durchtreten. Nur die mitunter mysteriöse Fahrphysik reißt mich aus dem Geschwindigkeitsrausch – vor allem die nervigen Überschläge stören die rasanten Fahrten empfindlich. "Colin McRae Rally" ist und bleibt meine Nummer eins – trotzdem: Rennspiel-Fans klemmen sich hinter's Lenkrad!

forum

dj daniel.johannes	fm frank.michaelis	rb robert.bannert
7 Mich törnt Sonys affige Hupferei nun wirklich nicht an. Sind die Aktionsmöglichkeiten auch vielfältig und die Gimmicks zahlreich, auf Dauer wird's zu eintönig. Vor allem die Kamera-Patzer hinterlassen einen schalen Geschmack auf meiner Zunge – dazu kommt eine extrem nervige Hintergrundmusik, die selbst den zähesten Zocker irgendwann das Gehör ausbläst. Doch: Innovativ ist der Titel – keine Frage!	**8** "Ape Escape" bietet eine innovative Steuerung, viele neue Ideen und ein ausgeklügeltes Level-Design. Die Affenjagd mag einem zwar etwas kindisch vorkommen, dennoch motiviert sie auf lange Sicht. Auch grafisch wäre mehr drin gewesen.	**8** So ein Affentanz! „Ape Escape" ist witzig, hervorragend spielbar und sprüht vor Ideen. Trotzdem bin ich kaum gefesselt - der Charme fehlt! Ein greller Held mit Punk-Frisur und glubschäugige Primaten im sterilen Shading-Look - das ist selbst mir eine Spur zu obskur. Schade um das fantasievolle Design - aber die sparsame bis bizarre Optik macht mich gegen den „Ape"-Virus immun.
9 Die Nintendo 64-Version des Westwood-Meilensteins macht konsolenweit die bisher beste Figur. Dank Hi-Res sind die fitzeligen Mini-Soldaten auch auf dem Fernseher noch gut zu erkennen. Aber nicht nur grafisch überzeugt "Command & Conquer": Die abwechslungsreichen Missionen fesseln mich immer wieder – und dank Speicherfunktion bleibe ich gegenüber den PlayStation-Kollegen stets motiviert. Da es auf dem N64 keine Alternativen gibt - zugreifen!		
8 Wenn "Duke Nukem: Zero Hour" in der 3rd-Person-Perspektive auch etwas vom typischen Shooter-Flair verliert, spaßig sind die harten Gefechte allemal. Wird's im Ein-Spieler-Modus nach einer Weile ein wenig eintönig , begeistert der Multiplayer-Mode für Stunden. Zu viert vor der Konsole wird das Wohnzimmer zum Schlachtfeld – dank Ego-Ansicht erinnert das Deathmatch-Duell an aufregende Sessions mit einem berühmten Geheimagenten.		**6** Ich bin kein Duke-Fan - und noch viel weniger bin ich ein Freund hirnloser Ballerorgien. Keine Frage: Clevere Action-Spiele gibt's jede Menge, aber der jüngste Sproß der Duke-Familie gehört auf keinen Fall dazu! Tumbe bis beinharte Gefecht und triste Level-Aufbauten: Da hat der Duke mehr verdient! Allein die Sprüche stimmen: Das ist Duke, wie wir ihn kennen und lieben!
10 Wow! Selten hat mich ein PlayStation-Spiel so gefesselt. Raziels Abenteuer in der Spektralwelt sind so spannend und stimmungsvoll inszeniert, daß man gar nicht mehr von der Konsole wegkommt. Die dumpfen Beats und düsteren Rhythmen passen hervorragend zu der finsteren Optik – dadurch wird ein unheimlich dichtes Grusel-Ambiente aufgebaut. Und noch dazu grafisch brillant. So stelle ich mir faszinierende Stunden vor dem TV vor...		**10** „Soul Reaver" ist das PlayStation-"Zelda". So ausgefeilt wie Links 3D-Eskapaden sind Raziels Abenteuer zwar nicht, aber derzeit kommt kein anderer PlayStation-Titel Miyamotos Referenz näher. Wie im N64-Meilenstein besticht hier vor allem die fast realistische Physik: Raziels Möglichkeiten erinnern frapierend an die eines Akteurs aus Fleisch und Blut. Schon fast erschreckend!
8 Soll sich Kollege Plass nur amüsieren, mir gefällt "Lunar" ausgesprochen gut. Klar ist die Optik mittlerweile stark antiquiert und spielerische Neuerungen sucht Ihr auch vergebens, doch von seinem ganz eigenen Charme hat der Klassiker kein bißchen eingebüßt. Die interessanten Charaktere und eine mitreißende Story halten RPG-Fans bei der Stange – da kann ich auf sterile Render-Optik verzichten.	**9** Wie ein guter Wein, so wird auch "Lunar" mit zunehmendem Alter immer besser. Die Story ist spannend, und es gibt viele überraschende Wendungen. Das Kampfsystem ist einfach, die Menüführung simpel, Aufgaben und Rätsel ansprechend. Grafisch etwas betagt, sticht "Lunar" so manch anderes 32-Bit-RPG aus: Für jeden Rollenspiel-Fan ein absoluter Pflichtkauf!	**8** Als erklärter Fan des Mega-CD-Originals habe ich dem PlayStation-"Lunar" entgegengefiebert wie kaum einem anderen Rollenspiel - gerade deshalb hat mich die Umsetzung dezent enttäuscht. Warum hat man aus diesem Titel nicht mehr rausgeholt? „Lunar" ist und bleibt ein charmantes RPG mit tollem Plot, aber ohne die nötigen Technik-Trümpfe bleibt's - leider - ein reiner Fan-Artikel.
	5 Leider eines der innovationsärmsten Spiele der letzten Zeit: Flaches Level-Design, stupides Gameplay und massiver Ideenklau. Eigentlich ist es zum Heulen: Sega hat mit "Panzer Dragoon" bereits vor Jahren vorgemacht, wie ein ausgereifter Shooter dieser Machart auszusehen hat. Schon peinlich, wenn ein Spiel vom "Gran Turismo"-Elite-Team nicht mal annähernd an diese fast baugleichen und betagten Vorbilder herankommt.	**6** Das soll mal einer verstehen: Da schustert ein Top-Entwickler wie Polyphony Digital in Windeseile ein Action-Spiel der mittleren Mecha-Klasse zusammen. Schicker Roboter, dicke Bosse, flotte Anime-Hymnen - und fertig ist der Action-Hit! Schwarze Flächen oben, bunte Flächen unten - und dazwischen grelles Laser-Geknalle. Da hatte „Panzer Dragoon" deutlich mehr zu bieten.
	7 "Shadow Madness" ist ein grundsolides Rollenspiel, das sich nicht hinter den japanischen Vorbildern verstecken muß. Die düstere Atmosphäre und die sarkastischen Dialoge stechen positiv hervor. Allerdings wird der Spielspaß durch zu leichte Kämpfe und Ungereimtheiten in der Bedienung etwas geschmälert. Für Fortgeschrittene durchaus empfehlenswert.	**9** Ich begreife die Amerikaner nicht: Da basteln Ihre Landsleute ein Vorzeige-Produkt zusammen, und sie schreien nach japanischen Kopffüßlern! Ich bekenne mich zwar auch zum Manga-Fetischismus, doch nach zig Jahren Kulleraugen-Kult sehne ich mich nach Abwechslung. Allen Technikschwächen zum Trotz: In den vergangenen zwei Jahren hat mir kein Rollenspiel mehr Spaß gebracht.
10 "Silent Hill" ist furchteinflößend wie kein anderes Videospiel. Ständig läuft es Euch eiskalt den Rücken herunter, wenn irgendwo ein Kind weint oder fiese Dämonen an die Wände klopfen. Durch diesen Suspense-Horror wird eine dichte und beklemmende Atmosphäre aufgebaut. Während andere schon dem Tod durch Herzinfarkt erlegen sind, wandere ich noch immer durch neblige Kleinstadt-Passagen. Meine Empfehlung: Zuschlagen oder sterben!		**10** Was ist das perfekte Spiel? Gibt es so etwas überhaupt? Das perfekte Spiel für jedermann gibt es sicher nicht, aber was es gibt, das sind Spiele ohne Schwächen - wie „Silent Hill". So beeindruckend und diabolisch der „Soul Reaver" auch ist: „Silent Hill" ist gruseliger. Licht ausschalten, die Hände ins Pad krallen und erschaudern! Herzattacken sind vorprogrammiert.
	8 Nach "Xenogears" ein weiteres "echtes" 32-Bit Rollenspiel, das speziell mit Charakterausarbeitung überzeugt, doch die Wertung wird durch das unausgereifte Kampfsystem sowie Rätselmagel geschmälert. Dennoch: Eine durchdachte Benutzerführung, ansprechende Grafik und ein mitreißender Soundtrack runden das positive Gesamtbild ab. Sowohl 16-Bit-Fans als auch Neueinsteiger dürfen sich über grundsolide Rollenspielkost freuen.	**8** Tolle Charaktere, viel Nippon-üblicher Charme und ein intelligentes Spiel-System: „Star Ocean" hat alles, was ein Top-Rollenspiel braucht, leider haben die Entwickler beim Arrangement geschlampt. So schön Menüs, Hintergründe und Figuren auch sind - sie sind es nur für sich, denn die einzelnen Elemente passen einfach nicht zusammen. Der Leidtragende ist die Stimmung.
		8 Warum ein Entwickler, der alle Asse im Ärmel hat, sich mit einem einzigen Design-Patzer das ganze Blatt verdirbt, ist mir schleierhaft: Gemeint ist die überzogen sensible Physik. Einmal gegen die Bande gerauscht, und mein Auto wirbelt über den Parcours wie im Schleudergang. Das ist nicht realistisch, sondern nervtötend! Ärgerlich und unverständlich - denn ansonsten ist's ganz famos.

International Superstar Soccer '99



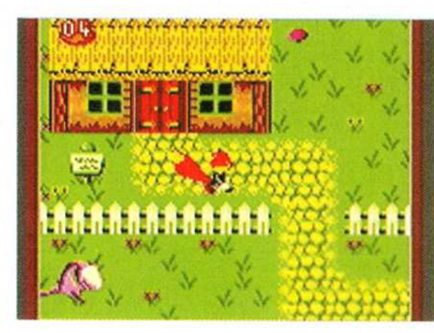
Das erste Fußballspiel für Nintendos Color-Handheld trägt einen großen Namen: Konamis "International Superstar Soccer"-Reihe versorgt fußballhungrige N64- und PlayStation-Besitzer mit ebenso anspruchsvoller wie unterhaltsamer Fußball-Kost. Die GBC-Variante hat mit dem großen Bruder nicht viel gemeinsam: Statt einer authentischen Hosentaschen-Bolzerei gibt's nur stumpfes "Kick'n Rush"-Getrete. Meistens seid Ihr damit beschäftigt, Eure Winz-Sprites über den 2D-Rasen zu scheuchen und dem Ball hinterherzuhecheln. Habt Ihr ihn endlich erhascht, legt Ihr ein Edel-Solo à la Ronaldo hin oder drescht die Pille auf gut Glück Richtung gegnerisches Tor. Gezielte Pässe und ausgeklügeltes Kombinationsspiel sind in "ISS '99" fast unmöglich: Eure Kommandos werden zu langsam umgesetzt, die Flugbahn des Balles ist nur bedingt einschätzbar. Auch technisch spielt die Konami-Kickerei in unteren Regionen, lieblose Spieleranimationen und ruckelige Grafik schrecken den Handheld-Dribbler ab. Begleitet wird das Gebolze von nervender Dudel-Musik. Immerhin sind ausreichend Spielmodi vorhanden: In Freundschaftsspielen - wahlweise gegen die CPU-Konkurrenz oder einen menschlichen Opponenten (via Link) - trainiert Ihr Eure fußballerischen Fähigkeiten, im Elfmeterschießen beweist Ihr Euch als treffsicherer Schütze. Richtig zur Sache geht's in den "International Cup Open": In einem Feld von 32 Nationalmannschaften kämpft Ihr Euch dem Pokal entgegen. Vor jedem Spiel tüftelt Ihr gewitzte Strategien aus und stellt Eure favorisierte Formation ein. Aber: das Drumherum täuscht nicht über den zähen Spielablauf hinweg. Trotzdem ist "ISS '99" momentan der einzige Genre-Vertreter, Fans riskieren einen Blick. (bp)

5 von 10

GAME BOY COLOR

Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-2
Anbieter:	Konami
Entwickler:	Konami
Veröffentlichung:	Erhältlich

Conker`s Pocket Tales





Expedition ins Tierreich: Rare hat wieder einmal einen tierischen Helden zum Leben erweckt – nach Dschungelkönig Donkey und Braunbär Banjo steht mit Conker schon wieder ein animalischer Protagonist in den Startlöchern. Der sympathische Nager hat kein leichtes Leben: Gerade will er mit Freundin Berri Geburtstag feiern, da platzt sein Erzfeind Evil Acorn dazwischen. Der Bösewicht entführt nicht nur die pelzige Angebetete, sondern klaut obendrein noch sämtliche Geschenke. So simpel die Story, so unkompliziert ist auch das Spielsystem: Ihr steuert das flinke Eichhörnchen durch Wald und Flur, nebenbei balgt Ihr Euch mit Hinz und Kunz der Tierwelt. Im Kampf verläßt sich Klein-Conker auf seine Beinmuskulatur und zermalmt zierliche Angreifer mit einer beherzten Stampfattacke. Größere Brocken werden mit speziellem Werkzeug erlegt: Mit der Kastanienschleuder bringt Ihr dicke Gegner auf Distanz zum Kapitulieren. Der aufregende Rachefeldzug beginnt in der heimatlichen Waldsiedlung, wo Ihr in unmittelbarer Nachbarschaft zunächst Informationen sammelt. Auf dem Forscherplan stehen desweiteren dunkle Höhlen, alte Gemäuer und reißende Flüsse. Doch nicht alle Terrains sind für Euer kleines Nagetier von Anfang an zugänglich: Oft lassen sich erst mit besonderer Ausrüstung neue Areale erschließen. So paddelt Ihr mit Tauchermaske durch trübe Gewässer oder leuchtet mit der Fackel düstere Grotten aus. Auch für den Hosentaschen-Heimwerker gibt's das passende Zubehör: Säge und Pickel lassen Euch zum Zimmermann werden – zerhacktes Geäst und zerstoßener Fels geben ebenfalls neue Wege frei. Aber auch ohne Kampfgerät ist Euer wuscheliger Waldbewohner ziemlich agil: Auf Knopfdruck sprintet das flauschige Eichhörnchen über Stock und Stein, buddelt sich durch lockeres Erdreich oder verschiebt munter Holzkisten. Derartige Puzzles kennen Genre-Freunde sicher noch aus dem kurzweiligen Capcom-Titel "Goof Troop" (SNES) – wenn auch in komplizierterer Form. Die Maulwurf-Nummer hat man zwar auch schon mehr als einmal gesehen, unterhaltsam sind Conkers Tauchausflüge durch den Dreck aber allemal. Um trotz der ganzen Körperanstrengung bei Kraft zu bleiben, futtert Euer Nager mit dem Riesenschweif regelmäßig Eicheln – die knusprigen Waldfrüchte sind kreuz und quer in der Natur verteilt. Ebenso die gestohlenen Geschenk-Pakete: Der feiste Fiesling war nicht achtsam genug, und hat einen Großteil der Präsente bei seiner Flucht verloren. Acht dieser bunten Päckchen findet Ihr in jeder Welt – habt Ihr alle eingesammelt, geht's in fremde Gebiete weiter. Einmal die grüne Heimat verlassen, wandert Ihr durch staubige Wildwest-Wüsten, erforscht mittelalterliches Markttreiben oder besichtigt antike Aztekentempel. Insgesamt sieben Szenerien wollen durchforstet werden.

Unterwegs trefft Ihr nicht nur auf neue Gegner (die wurden übrigens optisch der jeweiligen Umgebung angepaßt) auch jede Menge auflockernde Zwischenspielchen warten auf Euch: Taucht im Cowboy-Saloon hinter dem Tresen unter und liefert Euch eine heiße Schießerei mit einem waschechten Halunken – Spannung und Spaß sind garantiert.

Zwar hat sich Rare vor Innovationen nicht gerade überschlagen, für einen soliden Game Boy-Titel reicht es aber aus. Action, Rätseleinlagen und auflockernde Bonus-Intermezzi wechseln sich im richtigen Rhythmus ab. Action-Adventure-Freunde dürfen also bedenkenlos zugreifen. Wieder einmal gilt: Wo Rare draufsteht, ist auch Rare drin! Und grafisch ist "Conker's Pocket Tales" ohne Frage die neue Handheld-Referenz.(dj)

8 von 10

GAME BOY COLOR

Genre:	Action- Adventure
Spieler:	1
Anbieter:	Nintendo
Entwickler:	Rare
Veröffentlichung:	Juli

Evil Zone



Konami schwingt die Fäuste und schickt eine Reihe munterer Recken in den Polygonring. Beat'em Up-Fans kommen auf ihre Kosten: Vom vollbusigen Anime-Girlie bis zum waffenklirrenden Ritter – die ganze Bandbreite phantasievoller Prügelknaben und –mädels ist abgedeckt. Neun Kämpfer wetzen bereits die Klingen. Die Hexe Ihadurca wurde vor vielen Jahren im Zweikampf geschlagen – seitdem schmort sie im Exil der Evil Zone. Doch die Hexenmeisterin ist in den letzten Jahren nicht untätig gewesen: Im stillen Kerkerlein schmiedet die Besenpilotin bereits Fluchtpläne. Gelingt ihr der Ausbruch aus der Zone des Bösen, hat das die völlige Verdammnis für die Menschheit zur Folge. Um die Katastrophe zu verhindern, soll der tapferste Krieger von allen in einem Wettbewerb bestimmt werden. Euer Ziel ist klar: Mischt das gegnerische Oktett ordentlich auf, um am Ende als Sieger aus der mittelalterlichen Schlägerei hervorzugehen – erst dann dürft Ihr es mit Ihadurca aufnehmen. Beim spannenden Schlagabtausch bedient Ihr Euch altbewährter Hausmittelchen: Gebt dem Angreifer mit geballter Faust eins auf den 3D-Schädel oder laßt einen ordentlichen Special-Move vom Stapel – die effektvollen Spezialattacken sind ebenso fulminant wie durchschlagend. Alternativ dürft Ihr Euch mit einem Freund auch gegenseitig die Birne zu Brei klopfen. Aber Vorsicht: Pure Haudrauf-Action á la "Tekken" wird hier nicht geboten – bei "Evil Zone" hat Taktik Vorrang. Nur mit Geduld und Strategie landet Ihr anständige Treffer – wildes Button-Gehämmere führt nicht zum Erfolg. Uns ist das Taktik-Gebolze auf Dauer aber zu eintönig – und mit zwei belegten Buttons der Aktions-Fundus zu stark eingeschränkt. (dj)

6 von 10



Genre: Beat'em Up
Spieler: 1-2
Anbieter: Konami
Entwickler: Yuke's
Veröffentlichung: Herbst

Fighting Force 64



Was lange währt wird endlich gut – oder doch nicht? Endlich ercheint die versprochene Nintendo- 64-Version des PlayStation-Prüglers. Wie gehabt braucht Ihr für die wenigen Moves der vier Charaktere nicht mal alle Buttons: Mit dem A-bzw. B-Knopf tretet und faustet Ihr um Euch. Mit C-Links überrascht Ihr Gegner, die sich feige hinter Eurem Rücken anschleichen – und tretet (bzw. schlagt) ordentlich nach hinten aus. Drückt Ihr in der Nähe eines Raufbolds den unteren C-Button, packt Ihr ihn am Kragen und verpaßt dem Wehrlosen ein paar Backpfeifen - oder Ihr schleudert ihn mit Karacho gegen die nächste Hauswand. Drückt Z, A und B gleichzeitig für einen Superangiff, der alle umstehenden Gegner auf einmal von den Beinen holt. Bekommt Ihr dagegen eine Pistole in die Finger, ballert Ihr die anstürmenden Horden solange über den Haufen, bis die Munition alle ist. Baseballschläger, Messer oder Äxte sind gute Verbündete im Nahkampf, genauso wie Kisten, Feuerlöscher und Fässer. Auch mit der Hintergrundoptik darf kräftig interagiert werden: Kickt solange auf herumstehende Autos oder Kisten, bis sie aufspringen – oft wird Eure Mühe mit einer neuen Waffe belohnt.

Weniger dankbar als der Waffen-Fund: Ihr führt die Protagonisten durch eine karge 3D-Umgebung – an Polygonobjekten wurde sichtlich gespart. Noch schlimmer: Trotz akuter Detailarmut schleichen Eure Figuren wie durch Sirup – "Fighting Force 64" ermüdet. Die Framerate geht bis auf Zeitlupentempo nach unten – von motivierender Kampfaktion also keine Spur. Auch akustisch wird nix geboten: Das einsame Sample wird ständig wiederholt – und tötet Euch schon nach wenigen Minuten den letzten Nerv.(au)

4 von 10



Genre: Beat'em Up
Spieler: 1-2
Anbieter: Crave
Entwickler: Crave/Corew Design
Veröffentlichung: Juni

Attack of the Saucerman!



Im Weltraum kriselt's mal wieder: Die Rasse der "Grimloiden" hat sich in zwei Lager gespalten. Während die militante Seite zur Eroberung fremder Planeten aufrüstet, liegt der freundlichen Partei der Weltfrieden im Sinn.

Um die übergeschnappte Aggressoren-Bande davon abzuhalten, Mutter Erde zu unterjochen, mobilisiert die Pazifisten-Fraktion eine Rettungsmission. Die "Grimloid Protection League (GPL)" wird von keinem geringeren als Major Eierkopf angeführt – nun soll dem fetten Kontrahenten Big Bubba zu Leibe gerückt werden. Ihr übernehmt dabei die Steuerung des tapferen Einzelkämpfers Ed – der agile Alien wird auf die Erde geschickt, um im Bodenkampf für Frieden zu sorgen. Dort machen Euch nicht nur Eure bösen Artgenossen zu schaffen, auch irdische Militärs versuchen, Euch eine Kugel in den überdimensionierten Schädel zu jagen. Doch auch Euer glubschäugiger Glatzkopf ist nicht unbewaffnet: Mit Blasenkanone, Smart-Bomben oder Giftgas bahnt Ihr Euch Euren Weg durch fünf Zeitepochen der Menschheitsgeschichte. Nebenher löst Ihr Rätsel und befreit hilflose Außerirdische – die kleinen Neds sind für die Rettung äußerst dankbar.

Auch futuristische Technologie darf nicht fehlen: Neben Ed schwebt ein famoser "Multifunktionsball" daher – das sogenannte P.O.D. hilft bei der Befreiung der Neds und muß zwischendurch sogar als Hoverboard herhalten.

Ob die Entwickler ein humoristisches Trash-Game im B-Movie-Stil kreieren wollten? Ob gewollt oder nicht gewollt – gelungen ist ihnen das in jedem Fall. Mickrigste Mickergrafik, null Tiefgang und gar keine Innovation – da dreht sich selbst Trash-Filmer Ed Wood im Grabe um. So bleibt der "Angriff der Untertassenmännchen" mehr Trauerspiel als Schauspiel. Wer sich den Software-Schrott trotzdem kauft, hat wirklich eine unheimliche Begegnung der dritten Art. (dj)

2 von 10

PlayStation

Genre: Jump'n Run
Spieler: 1
Anbieter: Sony
Entwickler: Fube Industries
Veröffentlichung: Mitte Juli

Asterix & Obelix



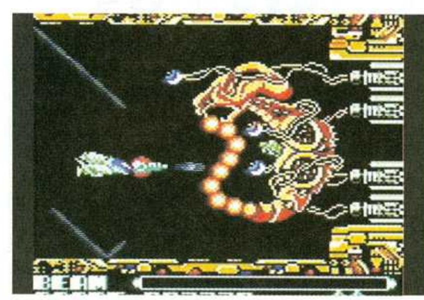
Beim Teutates! Schon wieder ein "Asterix"-Spiel! Infogrames hat die Recycling-Maschine angeschmissen und ihr Handheld-Relikt "Asterix & Obelix" nachkoloriert. Am Spielablauf hat sich nichts geändert: Wie immer liegen die beiden gallischen Haudegen im Clinch mit den Römern. Nach zahlreichen vergeblichen Versuchen, das Dorf der Gallier zu unterjochen, platzt Julius Cäsar endgültig der Kragen. Der römische Senator hat eine Palisade um die Siedlung der Rebellen errichten lassen. So will der alte Knilch seine Widersacher isolieren – in der Hoffnung, endlich ungestört mit Profilschönheit Cleopatra herumflirten zu können. Aber da hat er die Rechnung ohne den Cervisia-Wirt gemacht: Asterix und Obelix durchbrechen die Barriere – der Hunger auf Wildschweinbraten ist einfach zu groß. Um den Pizza-futternden Besetzern zu beweisen, daß sich Gallier nicht einsperren lassen, startet das Haudrauf-Duo eine "Tour de la Monde" – ein Souvenirsammel-Trip durch aller Herren Länder. Ihr entscheidet, ob Ihr Euch mit "Stahlfaust" Asterix oder dem übergewichtigen Obelix durch die Lande prügelt. Mit wem Ihr Euch auch auf die Socken macht, übermütige Angreifer werden mit einer ordentlichen Armschelle aus den Latschen gekippt. Über insgesamt 18 Levels hinweg stolpert Euer ungleiches Team von einer Keilerei in die nächste. Nebenbei sorgen kleine Bonus-Spielchen für Auflockerung: Ob Rugbymatch in Großbritannien, Stierkampf in Spanien oder die Olympischen Spiele – von den beiden Protagonisten werden Höchstleistungen gefordert. Nichtsdestotrotz: Altes Spiel – neuer Look – alte Wertung. Für die Hops-Ausflüge der beiden Gallier können wir uns heute kaum noch erwärmen – Idee und Konzept sind zu abgedroschen. Eigentlich schade, denn schlecht ist "Asterix und Obelix" keineswegs. (dj)

6 von 10

GAME BOY COLOR

Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Anbieter:	Infogrames
Entwickler:	Infogrames
Veröffentlichung:	Erhältlich

R-Type DX



Die Alien-Invasion für unterwegs: "R-Type DX" bietet unterhaltsame Baller-Stunden zum Mitnehmen. Für die Game Boy-Version von Irems Weltraum-Odyssee polierte Nintendo gleich zwei Spielhallen-Oldies auf: "R-Type I + II" wurden auf das 8 MBit-Modul gequetscht. Bei einer simplen Konvertierung hat man es aber nicht belassen: Dank Color-Unterstützung erstrahlen die beiden Space-Abenteuer sogar in farblicher Brillanz auf dem LCD-Screen. Ihr dürft den außerirdischen Aggressoren vom Planeten Bydo neuerdings in fünf unterschiedlichen Spielmodi zu Leibe rücken: Beide "R-Type"-Teile könnt Ihr entweder im altmodischen Schwarz-Weiß-Look oder in kolorierter Form spielen. Für den "Director's Cut"-Modus wurden beide "R-Type"-Episoden miteinander gekoppelt: Zunächst vernichtet Ihr die Aliens im Erstling, anschließend fahrt Ihr mit Teil 2 fort - und verpaßt den Invasoren einen weiteren Vergeltungsschlag. Spielerisch nichts Neues: Ihr düst mit Eurem Raumgleiter durch finstere Höhlen, klaustrophobische Korridore einer Raumstation oder trostlose Weltraumszenarien. Eliminierte Gegner hinterlassen hin und wieder ein Bonus-Icon – durchfliegt Ihr die Symbole, wird Euer Schiff mit stärkerer Bewaffnung oder dem "Force"-Schutzball hochgerüstet. Letztgenannter leistet nicht nur hervorragende Dienste als Schutzschild gegen feindliche Artillerie, der mysteriöse "Ball" fungiert zudem als durchschlagskräftiges Geschoß: Im Rachen überdimensionaler Endbosse oder inmitten gegnerischer Flotten richtet das futuristische Upgrade allerelei Schaden an. Um den harschen Schwierigkeitsgrad der Shooter zu entschärfen, spendierten die Entwickler einen unbegrenzten Continue-Vorrat. Nostalgiker und Freunde solider Shoot'em Up-Action sollten zugreifen – die Spiele-Compilation ist attraktiv wie nie zuvor. (dj)

8 von 10

GAME BOY COLOR

Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Anbieter:	Nintendo
Entwickler:	Bits Studios
Veröffentlichung:	Juli

F1 World Grand Prix



Rasereien im Hosentaschenformat stehen hoch im Kurs: Nach "V-Rally" und Mitsuis Rumble-Rennspiel "Top Gear Rally" folgt auch Nintendo der Trend-Welle und beschert den Fans des gefährlichen Straßensports neues Futter. "F1 World Grand Prix" geizt nicht mit Optionen, und ist deshalb vor allem für Formel 1-Fetischisten eine Offenbarung. Die teure Lizenz wurde gnadenlos ausgeschöpft: auf 16 Original-Strecken laßt Ihr die Reifen qualmen; sämtliche 22 Fahrer aus den offiziellen elf Teams warten in der Box. Auf das Spielgeschehen haben die Piloten allerdings keinen Einfluß: Ob mit Michael Schumacher hinter dem Lenkrad oder mit Weltmeister Mika Hakkinen im Monocoque – die Pixel-Boliden steuern sich alle gleich. Abwechslung wird aber dennoch geboten – vier Spielmodi lassen keine Langeweile aufkommen: Heizt mit Euren hochgetunten Weltklasse-Wagen im Schaurennen über die Pisten, hängt im stilechten Grand Prix hartnäckige Verfolger ab, spielt historische Begegnungen der '98er-Saison nach oder stellt im Zeitfahren neue Rekorde auf. Realistisch: Variable Wetterverhältnisse, obligatorische Boxenstops und spezielle Fahrzeugeinstellungen (Bereifung, Spoiler-Ausstattung oder Getriebeart) sind ebenso an der Tagesordnung wie Schäden an den Wagen. Wildes Wetteifern um die Ränge oder riskante Überholmanöver führen oft zu verhängnisvollen Kollisionen: Ist Euer Vehikel in seiner Fahrtüchtigkeit beeinträchtigt, müßt Ihr die Team-Werkstatt aufsuchen. Formel 1-Fans und Rennsport-Anhänger, die selbst unterwegs nicht von ihrem Hobby lassen können, sind bestens bedient. Auch wenn der Aktionsrahmen unter der Fahrt nicht ganz mit der vorbildlichen Optionsvielfalt mithalten kann, erhaltet Ihr immer noch eine solide Interpretation der beliebten Rundkurs-Raserei. (dj)

7 von 10

GAME BOY COLOR

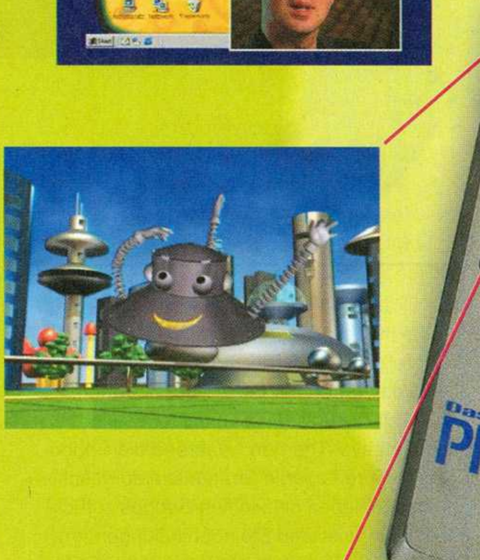
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Anbieter:	Nintendo
Entwickler:	Video Systems
Veröffentlichung:	Erhältlich



Das erste Videospiel-Magazin in Echtzeit!



















CompuTiVi

Samstags, 11.30 Uhr, ZDF

Text: Daniel Johannes

Croc 2

■ Sprung-Sperenzchen: Wer hat das Trampolin besser im Griff? Hüpft Ihr höher als der Gobbo, gibt's eine Belohnung.





■ Weitsichtig: Via Fernglas schaut sich Euer Krokodil im Terrain um.

Croc kehrt zurück! Nach seinem ersten Abenteuer in der Welt der Gobbos macht das sympathische Krokodil nun erneut die PlayStation unsicher. Wir erinnern uns: Baby-Croc wurde in einem Körbchen vor den Gobbo-Inseln angespült. Von den Eltern getrennt, waren die haarigen Pelzknäuele die einzige Rettung für das hilflose Reptil. So entschieden sich die wuscheligen Winzlinge, das schuppige Findelkind großzuziehen. Die Adoptiv-Eltern haben ihre Aufgabe ernst genommen – der Beweis ist deutlich: Kinderheld Croc ist ein putzmunteres Kerlchen von polygonaler Statur.

Allerdings wurde die Eintracht jäh gestört: Der fiese Baron Dante störte sich an dem harmonischen Zusammenleben der Insulaner und sperrte die flauschige Sippe kurzerhand in Käfige ein. Nur dem kleinen Croc gelang die Flucht – also lag es an ihm, die unglückliche Ziehfamilie wieder zu befreien. Jetzt ist der üble Magier wieder da und terrorisiert Gobbo-Stämme in anderen Ländern. Zeit für Croc, dem Fiesling ordentlich die Leviten zu lesen.

„SPIEL' DAS SPIEL MIT DEM KROKODIL!"

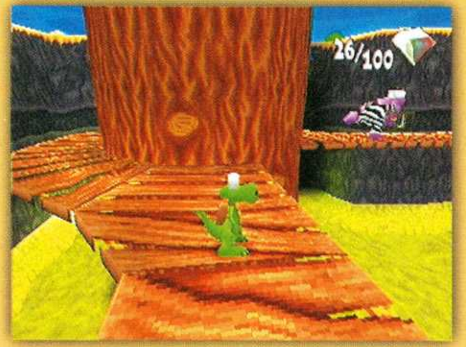
Wie im Vorgänger hupft Euer Kroko durch die unterschiedlichsten Terrains – Gobbos aus aller Welt warten auf Eure Hilfe. So unterschiedlich die Völker, so verschieden sind auch die Level-Themen: Während die Gobbo-Seeleute ihre Lager in Strandnähe aufgeschlagen haben, leben die Höhlen-Gobbos zurückgezogen in finsteren Steinbehausungen. Im Dorf der Kosaken-Gobbos herrschen winterliche Wetterverhältnisse, und die Inka-Gobbos warten in altertümlichen Tempeln auf Rettung. Euer agiles Krokodil kommt also viel herum: Tropische Dschungel-Pfade, modrige Grotten, eisige Schnee-Szenarien und antike Prachtbauten – damit sind die obligatorischen Jump'n Run-Stationen abgedeckt. Obligatorisch, aber verzweigt – denn simpel fällt die Globetrotter-Tour auf keinen Fall aus: Statt brav einen Abschnitt nach dem anderen zu durchlaufen, wird Euer Jung-Krokodil vor die Wahl gestellt. In jeder Welt stehen gleich mehrere Level auf dem Forscherplan – in welcher Reihenfolge ihr die absolviert, entscheidet Ihr selbst. Bevor Ihr



■ Hau ruck! Mit der TNT-Kiste verkohlt Ihr Tintenfisch Soveena – das wird dem Oktopus eine Lehre sein...



■ Wie Tarzan schwingt Ihr Euch über gefährliche Abgründe – nur war der nicht grün hinter den Ohren!



■ Auf der Flucht: Mit Maskottchen Birdie in den Krallen macht der Dieb 'nen Schuh - Croc glotzt.



■ Augen auf im Dschungel: Spitze Stacheln und Seilakrobaten hindern Euch am Überqueren des Holzsteges.



■ Die Dialoge sind meist recht simpel und verständlich gehalten...

Euch aber auf Hupf-Eskapaden mit Action-Einschlag einlaßt, solltet Ihr der örtlichen Bevölkerung Beachtung schenken. Die pummeligen Pelzbälle haben nicht nur oft einen hilfreichen Spruch auf den Lippen, auch solltet Ihr den individuellen Wünschen der wuscheligen Sippschaft nachkommen. Beispiel: Gobbo Junior ist das geliebte Haustier abhanden gekommen. Jetzt heißt es für Euch: Auf in den nächsten Level, und mit heißem Krokodil-Leder dem dreisten Dieb nachgesetzt!

Zudem will auch "Swap Meet Pete" hin und wieder besucht werden – der Kaufmann mit den kundenfreundlichen Öffnungszeiten (nämlich rund um die Uhr) bietet Goodies und Spezialgegenstände (wie einen praktischen Teleporter) feil. Als Bezahlung halten Kristalle her – die glitzernden Edelsteine findet Klein-Kroko am Wegesrand oder in Holzkisten versteckt. Sind alle Geschäfte getätigt und das Juwelen-Konto geschröpft, geht's ans Eingemachte: Hinter wuchtigen Holztüren findet Ihr die unterschiedlichen Levels – und da ist Euer ganzes Können gefragt.

Aber der milchzähnige Grünling hat sich gut vorbereitet: Sowohl Kondition als auch Fertigkeiten wurden seit dem letzten Videospiel-Ausflug einer Generalüberholung unterzogen. Croc tippelt jetzt nicht nur ungleich zügiger durch die Prärie, auch in Sachen Akrobatik hat sich der Jungspund eine Auszeichnung verdient. Mit einer wohl plazierten Plumpsattacke bringt Ihr Holzkisten zum Zerbersten, ein kräftiger Schwanzhieb haut aufdringliche Gegner aus den Socken – daran hat sich nichts geändert. Auch Hangel- und Klettersport hat Euer Held nicht verlernt. Neu im Aktions-Fundus: besondere Sprungvarianten. Der Dreifachsprung katapultiert Euch in ungeahnte Höhen, via "Power Flip" überquert Ihr selbst den weitesten Abgrund mit Leichtigkeit. Außerdem paddelt Croc nun auch im seichten Gewässer, trainiert seinen Bizeps beim Tragen und Werfen von Objekten oder holt sich beim Seilschwingen heiße "Hände" – wie Kult-Affe Donkey Kong klammert sich das flexible Krokodil an Ranken und Lianen fest. Doch damit nicht genug: Neben derartigen artistischen Darbietungen wird Croc in zahlreichen Bonus-Spielchen zum Tausendsassa: Mal verdingt er sich als Aushilfs-Captain und wetteifert im Bootsrennen um die ersten Ränge, mal segelt er per Hangglider wie Pegasus durch die Lüfte. Im Kart-Cockpit macht das Krokodil noch Kult-Kremling Krash Konkurrenz ("Diddy Kong Racing") – auch der Ritt auf einem überdimensionierten Schneeball sowie eine Runde Schafe hüten stehen auf dem abwechslungsreichen Exkurs-Plan.

Mit seinen vielen Features und Finessen konnte "Croc 2" schon als Vorabversion begeistern – auch wenn sich nicht jeder Jump'n Run-Hase von dem niedlichen Kiddie-Charme angesprochen fühlt. Welche Asse der Kroko-Held noch im schuppigen Ärmel hat, zeigt der ausführliche Test in der nächsten Ausgabe. ■

info Krokodil oder Alligator?

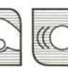
Krokodile und Alligatoren werden gerne in ein- und denselben Topf geworfen – allerdings gibt es einige feine Unterschiede zwischen den beiden Raub-Reptilien. Während Alligatoren (und Kaimane) im allgemeinen etwas fettleibiger sind, kommen "Echte Krokodile" zierlicher daher. Ein deutlicher Unterschied ist auch am Gebiß erkennbar: Das Maul des Alligators schließt vollständig ab, die Zähne des Ober- und Unterkiefers liegen beim Zusammenbeißen direkt übereinander. Der Oberkiefer des Krokodils hingegen ist etwas schmaler als bei seinem Kollegen, und liegt bei geschlossenem Maul leicht innerhalb des Unterkiefers. Dank einer seitlichen Grube in der oberen Kauleiste ist der jeweils vierte Zahn des Unterkiefers auch noch sichtbar, wenn das Krokodil sein Maul nicht geöffnet hat.
Inwieweit der Unterschied interessiert, wenn Euch eines der Biester am Bein hängt, sei mal dahingestellt... Tröstlich: Ihr könnt der Krankenschwester sagen, in wessen Bauch Eure Gliedmaßen verdaut werden.

Alligator **Krokodil**



Genre: Jump'n Run	Anbieter: Electronic Arts
Spieleranzahl: 1	Entwickler: Argonaut Games
Veröffentlichung: September	Muster: Electronic Arts






Text: Robert Bannert, Bildmaterial: Frank Michaelis



Dew Prism

Meisterstücke, Meilensteine und Top-Seller: Squaresoft produziert Hits im Fließbandverfahren – schon munkeln erste böse Zungen aus dem Rollenspieler-Lager über einen Pakt mit dem Haus der Sonne. Denn wie das japanische Herrschergeschlecht und das mit ihm per Legende liierte Gestirn stehen Neuankündigungen aus dem Hause Squaresoft auf dem Tagesplan: Ist bei den "Final Fantasy"-Erfindern mal Kreativpause angesagt, traut sich der glutrote Ball kaum noch hinter dem Fuji-yama hervor: Kaiser und Könige müssen im Dunkeln tappen.

"Liest sich verdammt komisch, diese Einleitung..." mag sich jetzt der eine oder andere von Euch denken. Recht hat er...denn seit der jüngsten Square-Ankündigung wälzen wir japanische Historie und Legenden-Literatur im Akkord – unser Wissen um die fernöstliche Sagenwelt will aufgestockt werden! Der Grund: "Dew Prism" kommt – und das nicht nur schon ziemlich bald, sondern obendrein noch ganz nach dem Genre-Vater "Brave Fencer Musashi" – aus historisch geführter Skript-Feder also. Der war wie der sagenumwobene Original-Samurai von Shoguns Gnaden – und hat die Polygon-Monsterchen vor einem guten Jahr in Adventure-inspirierter Action-Manier aus den hölzernen Galoschen gekickt. Schrille Kulleraugen-Optik, bis ins Lächerliche verzerrter Sagenschatz und Persiflagen auf das heimische Kulturgut soweit der Feldstecher auf dem dreidimensionalen Schlachtfeld reicht: Was man "Dew Prism" schon auf den ersten Blick ansieht, das sind die Wurzeln des Entwickler-Teams. Denn wie Squaresoft selbst haben die Tokyoter Ulknudeln bis vor knappen vier Jahren an der Nintendo-Front gekämpft: Die "Goemon"-Reihe (hierzulande als "Mystical Ninja" bekannt) für Nintendos 16-Bitter war bis über die Landesgrenzen hinaus beliebt – und gilt mit ihren kugelrunden Faß-Figuren bis heute als Meilenstein des japanischen Adventure-Schwanks.

So schrill wie die Vorläufer soll "Dew Prism" zwar kaum werden – aber trotzdem wird mit japanophilem Humor nicht gegeizt. Als Hauptcharaktere mit massiv asiatischem Einschlag verwöhnen Euch die kesse Mint und Kugel-Kopf Rue mit allem was das Manga-Herz begehrt: Selten war ein Heldengespann niedlicher und noch nie wurde eine dreidimensionale Anime-Welt mit so viel Detail-Liebe auf den Schirm gezaubert. Von der gemeinen Holzfällerhütte bis zu den Bewohnern: "Dew Prism" wird im wahrsten Sinne des Wortes eine runde Sache. Dabei hat Euer Duo auch alle Pummelhände voll zu tun, sich das aufdringliche Völkchen vom Leib











zu halten: Fiese Monster und schwatzhafte Dörfler fallen über Euch her, wo Ihr geht und steht – und wer Euch nichts verkaufen will, der will Euch mit Sicherheit ans Leder. Aber keine Angst: Wie es sich für anständige Adventure-Helden geziemt, erscheinen Rue und Mint selten unbewaffnet auf der Bildfläche. Denn der kluge Monsterhäscher weiß: Wer sich ohne das passende Handwerkszeug ins Dungeon wagt, der ist unbestreitbar tapfer – endet dafür aber auch ziemlich schnell als reglose Polygon-Sammlung in irgendeinem verstaubten Verlies-Winkel. Weil aber beide Helden ganz immens wichtige Aufgaben zu erfüllen haben, denken sie nicht im Traum daran, den Shading-veredelten Löffel so bald abzugeben: Während sich Mint mit zwei messerscharfen Ringen ihrer Texture-Haut erwehrt, geht Rue wie Kollege Musashi auf Talente-Klau. Wo der dreiste Samurai seinen Widersachern die Spezialfähigkeiten mit seinem magischen Schwert aus dem Leib geprügelt hat, nimmt Rue gleich die Gestalt seiner Gegner an. So mutiert der Teenie binnen Sekunden vom possierlichen Frauenschwarm zum geifernden Untier: Klauenbewehrt, mächtig verzahnt und von Kopf bis Fuß furchteinflößend. Ein anderes mal wird er ganz klein und häßlich: Denn wo ein dicker Drache nicht durchkommt, da ist vielleicht ein kleineres Tierchen wie die Maus zu Haus'. Will heißen: Jede Kreatur hat ihre ganz eigenen Qualitäten – auf die Rue bei seiner "Talentsuche" ebenso gerne wie oft zurückgreift.

PLOT-VERSTRICKUNGEN

Reichlich kompliziert: Allein in den Haupt-Plot sind außer Euren beiden Helden ein gutes Dutzend Charaktere verstrickt – und fast jeder ist mit dem anderen verwandt oder hat sich irgendwie, irgendwann und ganz unverblümt mit irgendwem durch irgendein Bett gewälzt. Die Details ersparen wir Euch: Auf jeden Fall haben die Skript-Verantwortlichen ihr Schreibwerkzeug mit jeder Menge Enthusiasmus geschwungen – und vermutlich ein paar japanische Family-Soaps zu viel gesehen.

Hier der Handlungsstrang in groben Zügen: Rue ist ein sympathischer Recke durch und durch. Weder will sich das Kerlchen in den "Dew Prism"-Dungeons die Taschen füllen, noch hat er es auf den Kopf der Monster abgesehen: Vielmehr möchte der brave Bursche das legendäre "Dew Prism" (Engl. Für "Tauprisma") auftreiben, um seine Verwandtschaft zu komplettieren...denn vor runden drei Jahren ist ihm das Schwesterherz verlorengegangen. Übrigens hat auch Heldin Mint Probleme mit ihrer Schwester: Was dem einen sein liebster Schatz war, das ist der eifersüchtigen Manga-Biene ihr größter Fluch. Schwesterlein hier, Schwesterlein dort – immer hat die dämliche Dose die schönsten Puppen von Daddy bekommen! Noch viel schlimmer: Als rechtmäßige Thronfolgerin hat das verwöhnte Göhr auch noch das elterliche Reich eingesackt – samt Pony-Stall und königlicher Schmuck-Schatulle! Fazit: Prinzessin Mint ist stinksauer! Aber weil die zart besaitete Maid keine herzlose Schwestermörderin ist, kommt ein Attentat nicht in Frage. Der Ausweg: Das "Dew Prism" finden, tüchtig am Schicksalsrad herumschrauben und es gar nicht erst dazu kommen lassen!

Klingt irrsinnig? Ist es auch: Was der Hochadel so alles über sich ergehen läßt, nur um der Verwandtschaft eines auszuwischen, geht auf keine Pixelhaut. Aber im Gegensatz zum magisch begabten Rue hat Prinzesschen ja hinreichend Zeit gehabt, die kämpferischen Talente aufzupolieren: Derweil Schwesterlein mit ihrem Hotta-Pferdchen den frisch gemähten Rasen plattgetrampelt hat, ist Mint zum ansässigen Waffenmeister gestiefelt, um die fürstlichen Muskeln stählen und die königlichen Sinne schärfen zu lassen. So macht die knuffige Mint die magische Mangelerscheinung durch ihr körperliches Geschick mehr als wett: Wo Rue sich erst die passende Monsterform suchen muß, rauscht Mint wie der sprichwörtliche Wirbelwind durch Kampf- und Hupfsequenz. Die Grenzen des Wildfangs sind zwar enger gesteckt als des Party-Partners, aber dafür geht's auch direkt zur Sache: Wo dieses Mädel die Messer rasseln läßt, da bleibt Auge trocken – und vor allem kein Kopf auf dem Körper. ■



Genre:	Action Adventure	Anbieter:	Squaresoft
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Squaresoft
Veröffentlichung:	4.Quartal (Japan)	Muster:	liegt noch nicht vor







Text: Daniel Johannes







■ Iiiieh! Die riesigen Fledermäuse wollen Eurem Ritter ins Haupthaar...



■ Eitel, wie er ist, läßt der sich das nicht gefallen und schlitzt die fiepsenden Biester kurzerhand auf.



■ Altes Laken lodert gern: Mit dem Feuerzauber heizt Ihr den gruseligen Geistern ein.



■ Im Kampf gegen gepanzerte Ritter hat Euer Recke alle Hände voll zu tun.

Dragon Valor

Aus alt mach' neu: Namco hat in der Oldie-Kiste gekramt und einen erfolgreichen Klassiker wieder ans Tageslicht befördert. "Dragon Buster" lud schon 1985 zum lustigen Drachen-Schlachten ein – wenn auch im mittlerweile antiquierten 8-Bit-Look. Potential hatte das Action-Adventure aber schon damals – Grund genug für Namco, den Spielhallen-Klassiker in die Oldie-Compilation "Namco Museum Vol. 2" hineinzupacken. Willkommenes Retro-Futter für Genre-Fans - und das Ganze noch zum fairen Preis. Nun hat man sich entschieden, die Sage um den tapferen Drachenjäger wieder aufleben zu lassen – und die verspätete Fortsetzung "Dragon Valor" macht schon jetzt einen vielversprechenden Eindruck.

FRISCH GERÖSTET

Mit dem ähnlichen Titel und der Spielthematik haben sich die Gemeinsamkeiten zum Coin-Op-Prequel auch schon erschöpft: Der technische Fortschritt der letzten Jahre hat auch vor Drache und Co. nicht halt gemacht. Euren mutigen Recken verschlägt's neuerdings in polygonale Gefilde – von bunten Pixelwelten hat man sich verabschiedet. Wenn auch der Fortschritt eingekehrt ist, der Frieden läßt weiterhin auf sich warten. Noch immer bangen Adel und Fußvolk um ihr Leben – im Königreich Ellemia herrscht Unruhe. Zu groß ist die Angst, von bösartigen Drachen angegriffen zu werden, als unbedarft in den Tag hinein leben zu können – schließlich will keiner als leckerer Mittags-Snack für die schuppigen Bestien herhalten. Die Reaktion von oberster Regierungsstelle kommt prompt: die königliche Entscheidung ist eindeutig – ein furchtloser Drachentöter muß her. So kommt es, wie es kommen muß: Von allen Edelmännern im Reich zieht ausgerechnet Ihr den Schwarzen Peter. Als Haus- und Hofritter des Monarchen seid Ihr auserkoren, in den Kampf gegen die feuerspuckende Bedrohung zu ziehen. Wie ein einziger Krieger die gesamte Drachenfamilie ausrotten soll, sei dahingestellt. Ihr habt Euch der Anordnung der Obrigkeit zu beugen – da werden keine Zweifel gehegt! Ein letzter Kuß von der Liebsten, noch ein Krug Met in der örtlichen Schänke gehoben, und schon kann es losgehen. Um der Hoffnung, die auf ihm ruht, gerecht zu werden, hat sich Euer Held ordentlich rausgeputzt – der heimische Kleider-





■ Der Tanz auf dem Vulkan: Die gigantischen Drachen sind nicht nur faszinierend animiert, sie kreischen auch aus vollem Leib – trotzdem gibt's 'nen kräftigen Schwinger auf die Rübe!





■ Verzweiflungstaktik: Lassen sich die modrigen Skelette auch von einem Rückwärtssalto nicht beeindrucken, hilft nur noch der Eiszauber – gleich frieren die halben Hemden noch mehr!

schrank wurde komplett geplündert. Mit Schild, Schwert, Schulterpanzer und "gestählter" Brust wandert der Anime-Lancelot gleich doppelt stolz von dannen – Jubel und Hetzgeschrei vom zurückbleibenden Volk geben die nötige Power.

DRACHEN-BURGER, DRACHEN-SANDWICH, DRACHEN-KEBAB...

Wie sich bald herausstellt, steht für Euren ruchlosen Ritter nicht nur die Rettung des heimatlichen Königreichs auf dem Pergament – auch Eure Nachbarn klagen über gewaltige Probleme mit den geflügelten Riesen. Den schuppigen Biestern ist über die Jahrhunderte hinweg scheinbar langweilig geworden – erst seitdem sie die Menschheit terrorisieren, sind sie wieder ausgelastet. Fremde Völker hat es gleichermaßen erwischt: Die aggressiven Drachen fallen über Königreiche in aller Welt her – die Katastrophe erstreckt sich also über den ganzen Fantasy-Globus. Hier ist guter Rat teuer! Doch den gibt Euch leider keiner – Euer mutiger Schwertkämpfer muß instinktiv handeln. Der Reflex-Griff zur Silberklinge erfolgt ebenso blitzschnell wie der in den "Zaubertopf" – der junge Jäger hat vor Reiseantritt offenbar Unterricht bei der Hexenmeisterin seines Vertrauens genommen: Hier wurden ihm die schwarzen Künste offenbart. Euer (noch) namenloser Ritter greift im Kampf auf alle erlernten Fähigkeiten zurück: Raschelt's im Gebüsch oder kreischt's von oben, muß ein Drache in der Nähe sein. Ihr zückt Euer überdimensionales Schwert und stürzt Euch auf das monströse Ungetüm – ein heißer Kampf entbrennt. Jetzt heißt es aufgepaßt: Eure mystischen Feinde sind nicht gerade schwerfällig – Übergewicht hin oder her. Schlitzt Ihr dem Ungeheuer den dicken Wanst auf oder zerschneidet Ihr ihm den Hals, ist der Käse noch lange nicht gegessen: Bei Euren widerspenstigen Gegnern verursacht ein Schwerthieb gerade mal ein lächerliches Kitzeln – wenn auch ein ziemlich blutiges...

"Im Laufe des Spiels steuert Ihr mehrere Generationen durch's mittelalterliche Terrain."

...DRACHEN-AUFLAUF, DRACHEN-EINTOPF, DRACHEN AM SPIEß...

Was einen nicht umbringt, macht einen nur härter – und den Drachen ungleich wütender. Wackelt das Monster schnaubend auf Euch zu oder droht Euch im Sturzflug zu zerquetschen, pocht das Helden-Herz heftig. Ihr trefft die Entscheidung: Macht Euch flugs aus dem Staub oder rollt Euch fluchtartig zur Seite und entgegnet die fiese Attacke mit einem Zauberbuch-Zitat. Wenn nichts mehr hilft, sind übersinnliche Kräfte gefordert:



■ Schönen Gruß an die Füße: Fällt Euer Held auf die Speerspitzen, spießt er sich die Haxen auf...



■ Köter-Konflikt: Hängen Euch die bissigen Tölen an den Beinen, müßt Ihr wohl oder übel das Kampfschwert auspacken...



■ Nähert sich im dunklen Gemäuer ein blutrünstiges Monster...



...zückt der Held sofort sein Schwert...



...und zerhackstückelt die Höllenbrut in handliche Teilchen.

"Fiese Attacken entgegnet Ihr mit einem Zauberbuch-Zitat."

Beschwört die magischen Kräfte der vier Elemente und verpaßt Meister Fabelwesen einen gehörigen Denkzettel – ob verbruzzelte Birne oder erfrorene Flügel, irgendwann ist auch die zäheste Bestie erlegt. Einmal auf den Geschmack gekommen, wollt Ihr gar nicht mehr aufhören, zerstörerische Sprüche vom Stapel zu lassen: Feuerschwall, Eisgranate, Magma-Bombe, Wirbelsturm oder Schlamm-Schleuder – die Zauber-Bibliothek ist groß. Doch bei aller Aggressivität dürft Ihr auch die eigene Kondition nicht außer Acht lassen: Hat Euch ein Drache zu lange gepeinigt und gehen die Energiereserven langsam aber sicher zur Neige, schreien Körper und Geist nach Nahrung. Kotelett und Traubenzucker bekommt Ihr ebenfalls in magischer Form verabreicht – ein entsprechender Heil-Zauber bringt die verlorene Vitalität zurück.

Als ob Ihr mit den geflügelten Riesen nicht schon genug Ärger habt, wollen Euch noch ganz andere Kreaturen ans ehrenhafte Leder: Klapprige Skelette sind den Tiefen des Erdreichs entstiegen – und genauso riechen sie auch. Abtrünnige Ritter wollen Eure großen Pläne vereiteln: Die Verräter haben den heiligen Kodex gebrochen und sind zu bemitleidenswerten Neidern verkommen. Passend zum mittelalterlichen Ambiente kreucht und fleucht allerlei niederes Gewäsch im Gebälk: Eklige Spinnen lassen sich aus luftiger Höh' in Euer gestyltes Haarbett ab – mit Schutzhelm wäre das nicht passiert. Genug von Realität und bekannter Angst: Richtig furchteinflößend sind die Fantasy-Gestalten aus der Welt der Widerlichkeiten – wispernde Gespenster, kichernde Kobolde und verwarzte Zwerge sorgen für stockenden Atem. Denken die Gesellen zumindest – bis sie Bekanntschaft mit dem "Hau-rein-Arsenal" Eures Protagonisten machen. Furchtlos wird jeder Widersacher kurz und klein gehäckselt - Courage hat der Kerl, das muß man ihm lassen!

...PANIERTE DRACHEN, DRACHEN MIT SENF, DRACHEN OHNE SENF...

info Dragon Buster

An Namcos Arcade-Adventure "Dragon Buster" erinnern sich wahrscheinlich die wenigsten unter Euch - schließlich sind seit Erscheinen des 8-Bit-Titels schon ganze 14 Jahre vergangen. Die aufregende Drachen-Hatz war als reiner Side-Scroller angelegt – auf Eurem simplen Spaziergang über die Spielhallen-Screens kamen Euch regelmäßig aufmüpfige Drachen in die Quere. Die Folge war ebenso klar wie das Spielprinzip: Held zückt Schwert, zerhackt Drachen. Entspannende Hack'n Slay-Kost nach der Arbeit also... Japanische Rittersleut' durften zwei Jahre später auch auf MSX, NES und X68000 (Master System) in die digitale Schlacht ziehen – 1989 erschien sogar "Dragon Buster 2" für das NES.



Auch wenn sämtliche Länder unter der Tyrannei der Drachen leiden, ganz so einfach ist es doch nicht, die Bestien aufzuspüren – schließlich fliegt die urige Sippe nicht ständig um des Königs Schlafgemach herum und wartet darauf, erdolcht zu werden. Im Gegenteil:



info Die Welt der Drachen

Der Videospiel-Drache

Drachen in Videospielen sind nun wirklich keine Neuheit. Kein Wunder – kaum eine andere Fantasy-Gestalt erlaubt so viele Gameplay- und Story-Spielereien. Die bekanntesten Videospiele, in denen Drachen eine entscheidende Rolle spielen, haben wir für Euch ausfindig gemacht:
Breath of Fire I-III, Spyro the Dragon, Final Fantasy V, Dragon Warrior, Deathtrap Dungeon, Lunar Silver Star Story, etc.


Breath of Fire 2

Der Zeichentrick-Drache:

Grisu
Wer kennt ihn nicht mehr? Der Knuddel-Drache begeisterte damals Jung und Alt. Ob er inzwischen seinen Berufswunsch verwirklicht hat und Feuerwehrmann geworden ist, wissen wir nicht. Bei all der Sympathie interessieren uns neben Grisu andere Zeichentrick-Drachen kaum noch – vor allem Peter Maffays Tabaluga hat nicht halb so viel Charme wie der Hobby-Feuerwehrmann.



Sympathie:	★★★★★
Intelligenz:	★★★☆☆
Aussehen:	★★★★☆
Fähigkeiten:	★☆☆☆☆

Der Film-Drache

Dragonheart
In der effektgeladenen Hollywood-Verfilmung des Fantasy-Stoffs brillierte vor allem Sean Connery – der Opa mit dem Sexappeal agierte zwar nicht selbst vor der Kamera, doch lieh er dem sanftmütigen Urvieh Draco Motion-Capture-Mimik und Stimme (zumindest in der englischsprachigen Originalversion). Deutsche Cineasten mußten sich mit Mario Adorfs Organ zufrieden geben. Weitere bekannte Drachen-Filme: Disneys "Dragonslayer", "Die unendliche Geschichte", "Das magische Schwert", "Taran und der Zauberkessel", "Dornröschen", etc.

Sympathie:	★★★★★
Intelligenz:	★★★★★
Aussehen:	★★★★★
Fähigkeiten:	★★★★☆

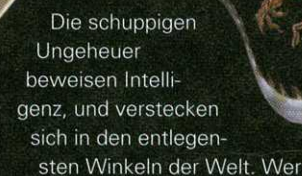
Der Drache der Mythologie

In fernöstlicher Mythologie treibt der Drache schon seit Jahrtausenden sein Unwesen – entgegen den eher verteufelten Riesenechsen des europäischen Mittelalters galt der Drache vor allem in China als Glücksbringer und Fruchtbarkeitssymbol. Jedem Reptil wurde sein eigenes Element zuteil: Drachen wanden sich durch die Lüfte, nahmen heiße Bäder in Vulkankratern oder lagen als meilenlanger Leviathan auf dem Grund des Ozeans. Wer sich für einen detaillierten und vor allem global umfassenden Stammbaum interessiert, schlägt in unserem Schwerpunkt "Fantastische Welten" nach.

Sympathie:	★★★★★
Intelligenz:	★★★★★
Aussehen:	★★★★★
Fähigkeiten:	★★★★★







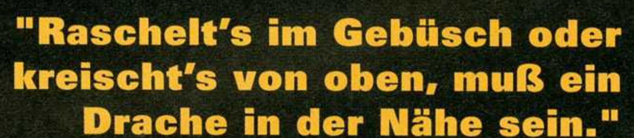
Die schuppigen Ungeheuer beweisen Intelligenz, und verstecken sich in den entlegensten Winkeln der Welt. Wer weiß... Vielleicht ist der Bande aufgefallen, daß Ihr Artbestand in letzter Zeit stark dezimiert wurde – und zwar von eben Eurem tapferen Helden, der munter weiter schlachtet. Gewalt erzeugt Gegengewalt – eine Weisheit, die wohl so alt ist wie der älteste noch lebende Drache. Und ,hier liegt der Hund begraben: Die Drachen rüsten zum Gegenschlag – wer das ganze Desaster nun eigentlich angezettelt hat, steht nicht zur Debatte! Im Klartext heißt das: Euer Held schwebt in Gefahr – und zwar mehr denn je! Ihr solltet Euch also rechtzeitig bemühen, den Fortbestand Eurer Familie zu sichern. Im Laufe des Spiels trefft Ihr auf die eine oder andere holde Maid – ob Ihr Euch für die mollige Magd oder Prinzessin "Rette mich!" mit dem güldenen Haar entscheidet, liegt bei Euch. So oder so: Früher oder später müßt Ihr Euren ehelichen Pflichten nachkommen – ein Sohn will gezeugt werden. Abhängig von Euren persönlichen Vorlieben, ändert sich dann der Spielverlauf – wird der Sproß ein Prachtbursche und somit würdiger Nachfol-



■ In der Falle: Der tapfere Ritter sieht sich von vier gestandenen Kobolden umzingelt – die braunen Gesellen erinnern uns ein wenig an das Volk der Goronen aus "Zelda – Ocarina of Time".



■ Was gibt's denn da zu glotzen? Wird der Held von Blobs beäugt, setzt es Hiebe!



"Raschelt's im Gebüsch oder kreischt's von oben, muß ein Drache in der Nähe sein."

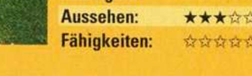
ger für Euch oder entpuppt sich der Junior-Jäger als vorlauter Rotzlöffel? In jedem Fall wird Euer Sohnemann früher oder später in Eure berühmten Fußstapfen treten – der Kampf gegen die Drachen ist nämlich keiner, der zu Lebzeiten eines einzelnen Menschen geklärt werden kann. Ob Tod durch Altersschwäche oder nicht - der traurige Einschnitt (sowohl für die Angehörigen als auch für Euch als "Spielführer") erfolgt spätestens dann, wenn Euer Protagonist sein Leben lassen muß. Im Wald beim Pinkeln überrascht, hat selbst der erfahrenste Ritter keine Chance mehr gegen einen hungrigen Drachen: Für Kollege Feueratem ist Euer Recke nur ein knuspriger Leckerbissen – Studentenfutter im Silber-Look eben.

In "Dragon Valor" versteift Ihr Euch also nicht auf einen Titelhelden – im Laufe des Spiels steuert Ihr mehrere Generationen durch's mittelalterliche Terrain. Auf der Suche nach den verkannten Schuppentieren streift Ihr nicht nur Euren jugendlichen Leichtsinn ab, sondern auch durch die halbe Welt: Ihr macht in geheimnisvollen Wäldern, düsteren Burgen, feuchten Kerkern und felsigen Gebirgspfaden Station – stets das Schwert gezückt, um nicht von Vater Drache überrascht zu werden, der seinem Jüngsten einen Menschenkopf zum Geburtstag versprochen hat. Wir jedenfalls versprechen uns einiges von Namcos Drachen-Revival – schließlich scheint "Dragon Valor" ein überaus interessanter Titel zu werden. Action-Adventure-Freunde wälzen schon mal entsprechende Fantasy-Literatur – man will ja auf die mystischen Kreaturen bestens vorbereitet sein... ■

info: Die Welt der Drachen

Der Lenkdrache

Kein waschechter Drache, aber zumindest ein Namensvetter. Daß Lenkdrachen nicht nur Kinderspielzeug sind, beweisen regelmäßig Meisterschaften im Steuern der Stoffdrachen – selbst gestandene Männer haben oft Probleme, die quirligen Objekte bei stürmischem Wind im Zaum zu halten. Unsere Abbildung zeigt das Modell "Tramontana". Technische Fakten: 230 cm Spannweite, 125 cm Höhe, 300 g Gewicht, 6 mm-EXEL-Gestänge, 6 Standoffs und Segeltaschen.

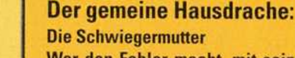


Sympathie: ☆☆☆☆☆
Intelligenz: ☆☆☆☆☆
Aussehen: ★★★☆☆
Fähigkeiten: ☆☆☆☆☆

Der gemeine Hausdrache:

Die Schwiegermutter

Wer den Fehler macht, mit seiner Angebeteten ins schwiegerelterliche Heim zu ziehen, ist selbst schuld und hat das ständige Fauchen eines Hausdrachens verdient. Natürlich beruht diese Aussage auf dem alten Klischee mit der Schwiegermutter – lustig finden wir's aber trotzdem. Bedenklich: Die Schwiegermutter schneidet schlechter ab als ein Lenkdrachen!

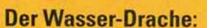


Sympathie: ☆☆☆☆☆
Intelligenz: ☆☆☆☆☆
Aussehen: ☆☆☆☆☆
Fähigkeiten: ★☆☆☆☆

Der Wasser-Drache:

Segelboot

Hättet Ihr's gewußt? Ein Segelboot wird im Fachjargon ebenfalls als Drache bezeichnet. Wie der Namensgeber darauf gekommen ist, die kleinen Schiffchen nach einer gewaltigen Bestie zu benennen, ist uns allerdings ein Rätsel. Wir konnten jedenfalls keine Gemeinsamkeiten ausmachen. Naja... Ein echter Drache hat auch keinen Motor...



Sympathie: ☆☆☆☆☆
Intelligenz: ☆☆☆☆☆
Aussehen: ★★★☆☆
Fähigkeiten: ★★★☆☆

Der Gesundheits-Drache:

Rachen-Drachen

Ein prominenter Vertreter aus dem Werbefernsehen: Der kleine Gummi-Freund hilft bei hartnäckigen Erkältungen und Halsschmerzen. Kauen genügt, und schon sorgen die Drachen-Drops für freies Atmen. Aber Vorsicht: Die Dinger könnten sonstwie aussehen und hätten dabei genau die gleiche Wirkung!



Sympathie: ★★★★★
Intelligenz: ☆☆☆☆☆
Aussehen: ★★★★☆
Fähigkeiten: ★★★★☆

Der Redaktions-Drache:

Chefredakteur Bannert

Was für den geplagten Ehemann die Schwiegermutter, das ist für den geplagten Redakteur der Chef. Einige von Euch kennen das aufgeweckte Kerlchen vielleicht noch aus seinen Zeiten bei einem anderen Fachmagazin oder aus der Industrie. Im Cypress-Büro klopft Robert seinen Schreiberlingen auf die Finger und sorgt dafür, daß dieser Text nicht ins Heft kommen wird (oder?).

Sympathie: variiert je nach Tagesform
Intelligenz: nicht meßbar
Aussehen: über Geschmack läßt sich nicht streiten
Fähigkeiten: hat er auch











JADE COCOON: STORY OF THE TAMAMAYU

Kurzer Rückblick auf den letzten Monat: Die E3-Messe war vorbei, auf den Schreibtischen der fun.generation-Redakteure stapelten sich die Presse-CD's – und die Artikel mußten rechtzeitig zur Heftabgabe fertig werden. Uns quälten zahlreiche Fragen: Welcher Titel bekommt wie viele Seiten spendiert, was waren die Highlights in Kalifornien und vor allem: Wie sollen wir das monströse Messe-Material in nur einem Heft unterbringen? Vor allem Craves' potentieller Rollenspiel-Kracher "Jade Cocoon: Story of the Tamamayu" mußte unter der Seitenknappheit leiden. Deshalb gibt's diese Ausgabe guten Gewissens eine Zugabe – passend zum Rollenspiel-schwangeren Titelthema und mit nagelneuem Bildmaterial.

FANTASY-FEUERWERK MIT HIT-GARANTIE

"Jade Cocoon" wird dem Rollenspiel-Genre neue Impulse verleihen, da sind wir uns schon jetzt so sicher wie die Raupe in ihrem Kokon. Was haben wir die Vorab-Version genossen: Sel-

"Jade Cocoon wird sich mit Final Fantasy VIII einen harten Kampf um die Genre-Krone liefern."



■ Autsch! Ihr bekommt den feurigen Atem des Minion zu spüren.



■ Levant ist stutzig – soll er die dunkle Höhle wirklich betreten?



■ Rollenspiel-Charmeur: Levant ist heftigen Flirts nicht abgeneigt!



■ Koris, bester Freund Eures verschollenen Vaters, schickt Euch in den mysteriösen "Beetle"-Wald.



■ Endlich geschafft! Levant hat den ersten Auftrag absolviert.









„Die über 600 Render-Szenarien sind vollgestopft mit Monstren, Mythen und Mysterien."

ten hat uns die Atmosphäre eines Rollenspiels dermaßen gefangen genommen – und viel zu schnell war das muntere Monster-Mischen vorbei. Wir schäkerten mit der zauberhaften Mahbu, lauschten den Worten der Dorfältesten Garai, und fragten uns: Wird auch die deutsche Sprachausgabe so atmosphärisch wie die englische sein? Wir wollen es hoffen, denn die Gespräche mit den Bewohnern von Syrus (Levants' Geburtsort) waren nicht nur informativ, sondern vor allem ein akustischer Hochgenuß. Doch auch germanische Rollenspiel-Recken dürfen hoffen: Populäre Synchron-Sprecher sind für die Lokalisierung im Gespräch.

Darf man den Worten von Producer Daryl Pitts glauben schenken, erwartet Euch mit "Jade Cocoon" eine völlig neue Rollenspiel-Erfahrung: "Die PlayStation-Besitzer werden erstaunt sein, wie unglaublich detailliert sowohl Charakterdesign, als auch Spielumgebung in „Jade Cocoon" sind. Die fesselnde Story wird sie in die Welt eintauchen lassen und ihnen ein vollendetes Spielerlebnis bieten."

Und vielleicht wird er recht behalten: Was wir bisher gesehen haben, deutet auf ein Abenteuer der atmosphärischen Sonderklasse hin – seit Bestehen der "Final Fantasy"-Reihe wahrscheinlich das eindrucksvollste seiner Art. Unser Ausflug in den "Beetle"-Wald (der Fantasy-Forst außerhalb von Syrus) war von Stimmung und Ambiente geradezu durchsetzt - selbst gestandene Redaktions-Rollenspieler waren nur mit Gewaltandrohung vom Fernseher wegzubekommen. Vor allem die liebevoll gerenderten Hintergründe brauchen den Vergleich mit dem siebten bzw. achten "Final Fantasy"-Teil nicht zu scheuen – ganz im Gegenteil. Ob sonnendurchflutete Lichtungen, dichtes Waldgestrüpp oder einladende Holzhütten – Ihr fühlt Euch wie in einem Märchen. Denn wo Euch die Square-Produkte durch archaische Steampunk-Szenarien führen (Begriffserklärung siehe Schwerpunkt!), sucht Ihr in "Jade Cocoon" jegliche Technologie vergebens. Will heißen: In der Genki-Welt gibt's Natur pur – Fans schwerer Dampfeisenbahnen oder futuristischer Gebäude müssen sich mit idyllischer Tier- und Pflanzenwelt begnügen. Die über 600 Render-Sze-













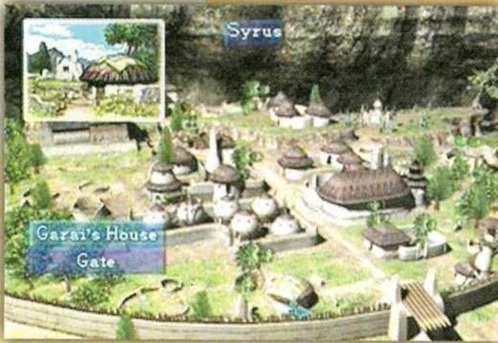




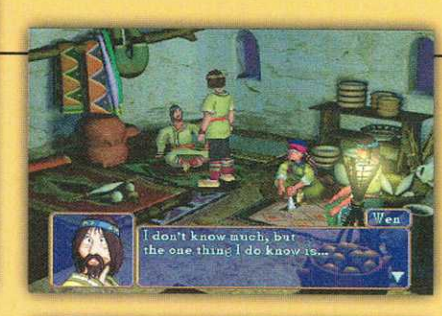




■ Kein Rollenspiel ohne Einkaufsbummel: Bei der Händlerin frischt Ihr Eure Vorräte auf.



■ Verträumtes Nest: Levants Heimatdorf Syrus im Überblick.





■ Immer gut zuhören: Die "Jade Cocoon"-Bewohner sind sehr geschwätzig.



■ Ein Fest für's Abenteurer-Auge: Die gerenderten Hintergründe sprühen nur so vor Detailreichtum.

"Was wir bisher gesehen haben, deutet auf ein Abenteuer der atmosphärischen Sonderklasse hin."

nerien sind nur so vollgestopft mit Monstren, Mythen und Mysterien – doch das bestialische Aufgebot dominiert.

MONSTER-ZÄHMEN LEICHT GEMACHT

In "Jade Cocoon" ist – daher auch der Name – ein Kokon heimlicher Hauptdarsteller. Held Levant hortet hier gefangene Monsterchen – vorausgesetzt, er hat vorher eins gefangen! Kommt es zu einem Echtzeit-Kampf, erledigt Ihr Eure Widersacher entweder mit Waffengewalt – oder "pfeift" auf sie: Wie "Zelda"-Elf Link, hat auch Weltenretter Levant eine Okarina in petto. Mit der verzaubert Ihr eine Kreatur nach Wahl – und lockt sie in Euren Kokon (siehe Bildserie). Problem: Spielbeginn ist Euer "Capture"-Level niedrig – genauso wie Eure Erfolgsrate. Aber Levant gibt nicht auf! Euer Held trällert, bis ihm die Luft ausgeht. Seine Beharrlichkeit wird mit Sicherheit belohnt:

Irgendwann gibt auch das zäheste Monster auf! Je mehr Viecher Ihr einfangt, desto höher steigt die "Capture"-Stufe. Und der fröhliche Kreaturen-Klau hat durchaus seinen Sinn: Da Levant selbst keinerlei magische Fähigkeiten besitzt, läßt er die eingefangenen Ungetüme für sich kämpfen. Grafisch atemberaubend inszeniert, verschwindet Ihr in einem grellen Lichtkegel und verwandelt Euch in die jeweils selektierte Bestie. Dabei attackiert Ihr Eure verdutzten Feinde mit einem von vier Elementar-Zaubern: Mit Wasser-, Feuer-, Erd- und Luftbeschwörung rückt Ihr der garstigen Gegner-Brut auf die Polygon-Pelle. Jedes der über 150 Monster hat seine eigenen Zauberfertigkeiten. Selbst die kleinsten Wesen (z.B. die "Minions") haben einen mehr oder weniger durchschlagskräftigen Spruch auf Lager. Aber damit nicht genug: Auch spektakuläre "Special Moves" sind für die "Jade Cocoon"-Monster kein Problem. Aber Vorsicht: Habt immer ein wachsames Auge auf die Magieleiste! Greift Ihr zu oft auf Spezial-Attacken oder Zauberwerk zurück,







■ Ein besonders beschränktes Monster trottet in Echtzeit an Euch vorbei.





■ Um einen Stilbruch zu vermeiden, bestehen die Gesprächssequenzen aus der Spielgrafik.

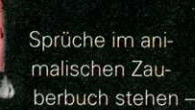








■ Monster-Fang: Spielt auf Eurer Okarina eine magische Melodie und saugt die Kreatur in Euren Kokon! Je höher Euer "Capture"-Level, umso wahrscheinlicher ist ein Erfolgserlebnis.



sinkt Eure Energieanzeige rapide gegen Null – und Ihr könnt Eure Kampf-Kontrahenten nur noch per Waffeneinsatz besiegen.

Wollt Ihr Seite an Seite mit besonders ekligen Bestien in den Kampf ziehen, sucht Ihr Levant`s Freundin Mahbu auf. Die hat ein ganz besonderes Hobby: Aus zwei völlig unterschiedlichen Kreaturen mixt die Dorf-Schönheit eine komplett neue Monster-Sorte zusammen.

Ihr könnt die wildesten Kombinationen ausprobieren – und erwartet gespannt die Ergebnisse der Kreaturen-Kreuzung. Netter Nebeneffekt: Mischt Ihr z.B. einen Luft-Liebhaber mit einem Feuerwesen, erhaltet Ihr eine multiple Persönlichkeit. Das Multi-Talent hat beide Sprüche im animalischen Zauberbuch stehen – da kann der nächste Kampf getrost kommen!

Habt Ihr die Abenteuer von"Jade Cocoon" gelöst, müßt Ihr den Digi-Kokon aber noch lange nicht wegpacken. Die Entwickler werden zwei zusätzliche Modi in die finale Fassung integrieren: Im "Arena"-Mode laßt Ihr besonders liebgewonnene Monster auf die eines Freundes los. Die Aussicht auf fetzige Duelle macht schon jetzt Lust auf mehr. Nimmermüde Scheusal-Fänger freuen sich über den "Hunting"-Mode. Ihr streift erneut durch's "Jade Cocoon"-Universum und trefft auf etliche Bonus-Bestien – für Langzeitmotivation ist also gesorgt.

Wenn die Genki-Programmierer weiterhin so fleißig bleiben, wird sich "Jade Cocoon" mit "Final Fantasy VIII" einen harten Kampf um die Genre-Krone liefern. Bis zum Release heißt's Geduld bewahren – und außerdem gibt's zur Zeit ja auch hervorragende Abenteuer-Alternativen. Freuen wir uns auf "Jade Cocoon"! ■





info: Die Hauptcharaktere von "Jade Cocoon"

Levant:
Blutjung, abenteuerlustig und fest entschlossen: So läßt sich der Sohn des verschwundenen Kokon-Meisters Rieketz am besten beschreiben. Er hat wie die meisten Rollenspiel-Protagonisten eine nicht ganz einfache Aufgabe: Er soll mal so ganz nebenher die Welt retten. Außerdem eifert er seinem Vater nach und will selber ein Kokon-Künstler werden. Trotz des ganzen Stresses ist er immer für ein interessantes Gespräch zu haben – vor allem wenn er mit der feschen Mahbu plaudern kann.

Koris:
Der langmähnige Kokon-Meister ist der beste Freund von Levants Vater. Da der bekanntlich verschollen ist, fühlt er sich für Levant verantwortlich und wird dessen Mentor. Koris nimmt Euch von Anfang an hart ran und erteilt Euch den ersten Auftrag: Ihr sollt den "Beetle"-Wald unbeschadet durchqueren und Euch als furchtloser Abenteurer beweisen.

Mahbu:
Typisches Teenie-Girl und Mitglied des Nagi-Stammes: Schlägt sich mit den pubertären Problemen des Erwachsenwerdens herum – Pickel-Panik und schwankender Hormonspiegel inklusive. Aber selbst der dickste Pustel schützt vor Niedlichkeit nicht, und außerdem hat das süße Manga-Mädel auch seine Qualitäten: Hat Levant mal wieder ein Monsterchen gefangen, reinigt sie ihm den Kokon und mixt ihm – je nach Wunsch - eine bizarre Kreatur.

Garai:
Ein alte und weise Frau, die von allen Dorfbewohnern geschätzt und respektiert wird. Sie ist die Adoptivmutter von Mahbu und hält immer interessante Informationen für Euch bereit. Ist wie alle Mitglieder der Nagi-Sippe von einem Fluch belegt worden. Bleibt trotzdem ganz cool und wärmt sich am Lagerfeuer – dort trefft Ihr sie auch mehr als einmal an.

Yajako, Ada und Kelmar:
Der stämmige Blechschmied und seine Frau sind die "gute Seele" von Syrus. Das sympathische Paar macht sich den ganzen Tag Gedanken um Sohnemann Kelmar. Denn der pummelige Teen streunt am liebsten mit Levant und Mahbu herum – da ist Gefahr vorprogrammiert!

Kikinak:
Die skurrile Mensch-Vogel-Mixtur treibt in den Wäldern rund um Syrus ihr Unwesen. Ärgert mit Vorliebe arglose Wanderer – und ist deshalb mehr als unbeliebt.

Genre:	Rollenspiel
Spieleranzahl:	1-2
Veröffentlichung:	September
Anbieter:	Crave Entertainment
Entwickler:	Genki
Muster:	Crave





Text: Benedikt Plass



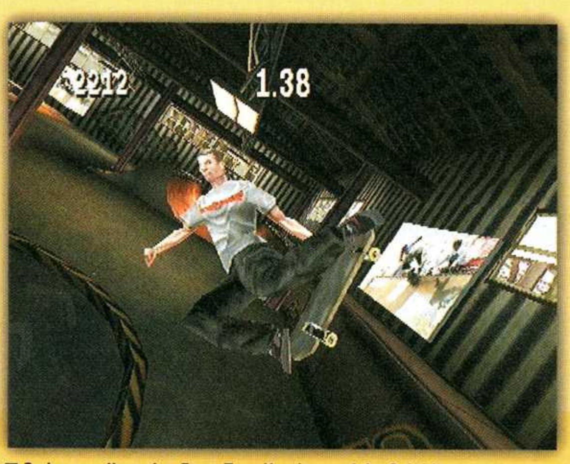
Tony Hawk`s Pro Skater

Skateboard-Fans aufgepaßt: Neversoft Entertainment werkelt zur Zeit an einer Umsetzung der trendigen Sportart. Zwar existiert mit Electronic Art`s "Street Sk8er" (Test in 4/99) bereits ein Genre-Vertreter, doch der konnte eingefleischte Brett-Artisten nicht überzeugen. Hauptkritikpunkte: Unrealistische Board-Physik und maßlos übertriebene Stunts – die Skater-Gemeinde stöhnte vor Entsetzen auf. Doch damit soll jetzt Schluß sein: Mit "Tony Hawk's Pro Skater" erscheint im August der erste ernsthafte Titel rund um atemberaubende Tricks und waghalsige Halfpipe-Sprünge.

GROßER NAME - GUTES SPIEL?

Für Skateboard-Freaks ist Tony Hawk mehr als nur ein Begriff: Der 31-Jährige ist ein alter Hase im Skater-Business. Seit 17 Jahren ist Hawk erfolgreichster Profi (deshalb das Kürzel "Pro") unter den Halfpipe-Athleten, hat etliche Tricks selbst erfunden und ist immer noch fit wie ein Turnschuh. Der berühmte Skate-Künstler steht den Entwicklern mit Rat und Tat zur Seite – beste Voraussetzungen also, um ein gelungenes Skatebaord-Spiel auf's Brett zu stellen. Die kaufkräftige Zielgruppe ist vorhanden: Konsolen, Hip Hop und Skateboarding sind "In" – Grund genug also, um das Lebensgefühl der "Cyber-Kid"-Generation in einem Videospiel zum Ausdruck zu bringen.

In "Tony Hawk's Pro Skater" selektiert Ihr einen von zehn populären Skate-Gurus. Neben Namensgeber Hawk freuen sich Konsolen-Skater bspw. über den Brasilianer Bob Burnquist, den Briten Geoff Rowley oder den Amerikaner Bucky Lasek. Die Digi-Skater ähneln nicht nur optisch ihren realen Vorbildern – auch Style und Fahreigenschaften wurden von den Promi-Sportlern übernommen: So ist "Oldie" Hawk zwar nicht mehr der Schnellste, steht dafür aber umso sicherer auf seinem Brett. Auch sonst sind die Entwickler um Authentizität bemüht, sogar die lässigen Skater-Klamotten sind mit den originalen Firmenlogos versehen. Habt Ihr Euren Favoriten auserkoren, tobt Ihr Euch auf zehn Polygon-Parcours aus – und das nicht nur brav auf einem Übungsplatz. Ihr brettert durch einen Schulhof, flitzt durch die Innenstadt, oder macht aus einem Einkaufszentrum ein Skater-Paradies. Die großzügig angelegten Areale sind wie geschaffen für spektakuläre Tricks und Sprünge: Zahllose Rails und Curbs laden zum waghalsigen "Grinden" ein, auch Treppen oder Parkbänke sind



■ So kennen ihn seine Fans: Tony Hawk – auch im Spiel in bestechender Form!











■ König der Lüfte? Mit geschickten Tasten-Kombinationen sind solche Stunts kein Problem.

■ Jeder Trick wird angezeigt und - je nach Güte - mit mehr oder weniger Punkten belohnt.

■ Für gelungene Grinds ist die Balance von enormer Wichtigkeit.

"Tony Hawk's Pro Skater ist ein heißer Aspirant auf den Referenz-Thron."

keine Hindernisse für die Skate-Artisten. Eine originalgetreue Skatehalle überzeugt selbst den anspruchsvollsten PlayStation-Sportler: Hier wimmelt's nur so von riesigen Half-Pipes und einladenen Rampen. Ihr könnt wirklich alles um- oder befahren, selbst Skateboard-Rookies haben das Board immer unter Kontrolle.

SKATE-SESSIONS IN PERFEKTION

Wir wollen zwar nicht in verfrühte Euphorie verfallen, aber fest steht schon jetzt: "Tony Hawk's Pro Skater" hat das Zeug zum Top-Titel. Die uns vorliegende Version besticht durch lebensechte Animationen der Akteure und beeindruckt mit hochaufgelösten Skater-Szenarien.

Ebenfalls überzeugt hat uns die Steuerung: Sie hält die Balance zwischen Anspruch und Spielbarkeit, furiose Tricks gelingen nach kurzer Eingewöhnungszeit problemlos. Ob Flips, Grabs, Airs oder Grinds – mit der logischen Tastenbelegung sind selbst die anspruchsvollsten Stunts kein Problem. Doch Vorsicht: Mit wildem Tastengehämmere vollführt Ihr zwar die spektakulärsten Trick-Kombinationen, doch ein sicheres Aufkommen ist dann fast nicht mehr möglich. Kommt Ihr allzu heftig auf dem Asphalt auf (Stichwort: "Slams"), zieht Euer Board-Athlet mit schmerzverkrümmtem Gesicht Blutspuren hinter sich her.

Seid Ihr dann mal wieder auf dem (Hosen-) Boden der Tatsachen gelandet, gibt's keine Punkte, und Eure hoffnungsvolle Skater-Karriere ist akut gefährdet. Und das ist wörtlich gemeint: Im Karriere-Modus startet Ihr eine Laufbahn als erfolgshungriges Talent und kämpft Euch von Turnier zu Turnier. Um Sponsoren auf Euch aufmerksam zu machen, nehmt Ihr Eure akrobatischsten Tricks via virtueller Videokamera auf und schickt das Ergebnis an die potentiellen Geldgeber.

Apropos Video: Wie schon in "Apocalypse" integrierte Entwickler Neversoft Entertainment dutzende Video-Clips in sein Produkt. So braust Ihr an riesigen Leinwänden vorbei, auf denen Aufnahmen besonders mutiger Brett-Künstler zu sehen sind. Um noch mehr Skateboarding-Atmosphäre aufkommen zu lassen, gibt's hippe Musik aus den verschiedensten Sparten: Hardcore- und Punkbands heizen Euch ordentlich ein – auch eine bekannte deutsche Hip-Hop-Combo ist im Gespräch.

Wir sind gespannt, ob die finale Fassung hält, was die Demo-Version angedeutet hat. Technisch wie spielerisch schon jetzt tadellos, ist "Tony Hawk's Pro Skater" ein heißer Aspirant auf den Referenz-Thron. Bis dahin holen alle Skater ihr Board aus dem Keller und trainieren bis zum Release "echte" Tricks! ■

info Die Entwickler - Neversoft Entertainment

Neversoft Entertainment hat die Videospieler bis jetzt vor allem mit Action-Reißern beglückt: Neben dem Fantasy-Spektakel "Skeleton Warriors" (Sega Saturn) und der PC-Umsetzung von Shinys "MDK" auf die PlayStation, sorgte vor allem das opulente "Apocalypse" für bebende Bildschirme: In der Rolle des flüchtigen Sträflings Trey Kinkaide schießt Ihr Euch in bester Bruce Willis-Manier durch die gegnerischen Reihen. Der "Apocalypse"-Protagonist sieht seinem Action-Vorbild verblüffend ähnlich. Kein Wunder, wurde doch der Action-Star via Motion Capturing als Videospiel-Held verewigt. Bisher ein echtes Unikat: Bruce Willis ("Armageddon", "Das fünfte Element", "Stirb Langsam", "Pulp Fiction",...) war der erste Schauspieler, der sein Aussehen einem Spiele-Charakter lieh – sonst war's genau umgekehrt: Erst der Film, dann das Spiel. Wer weiß: Vielleicht gibt's "Apocalypse" auch irgendwann als Kino-Kracher zu bestaunen?







Genre:	Sport	Anbieter:	Activision
Spieleranzahl:	1-2	Entwickler	Neversoft Entertainment
Veröffentlichung:	August	Muster:	Activision









Langrisser Millenium: The Birthday Eve







Die "Langrisser"-Serie hat eine lange Tradition: Vor acht Jahren erschien in Japan der erste Teil des Genre-Mix aus Strategie und Rollenspiel auf Segas Mega Drive. Umsetzungen bzw. Sequels für andere Systeme ließen nicht lange auf sich warten: NEC's PC-Engine (8-Bit-Schmuckstück, ist bei uns leider nie veröffentlicht worden), das Super Nintendo, sowie die 32-Bitter Saturn und PlayStation wurden nach und nach mit Adaptionen beglückt. Doch nur der erste Teil erschien unter dem Namen "Warsong" auch in westlichen Gefilden – unter amerikanischen Mega Drive-Strategen genoß der Kriegs-Koloß schnell Kultstatus. In Japan ist die "Langrisser"-Serie ähnlich beliebt wie die "Final Fantasy"- oder "Dragon Quest"-Epen, eine Fortsetzung ist deshalb die logische Konsequenz: Noch dieses Jahr veröffentlicht der japanische Anbieter Masaya den sechsten Teil – "Langrisser Millenium: The Birthday Eve" erscheint exklusiv für Segas Dreamcast.

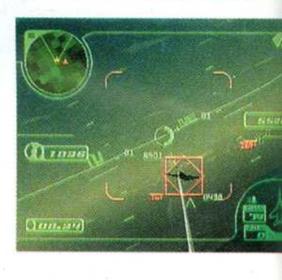
Ihr schlüpft in die Robe eines gütigen Monarchen: In Eurem kleinen Königreich herrscht Friede, Freude, Eierkuchen – doch die blöden Nachbarstaaten neiden Euch Euer idyllisches Ländchen. Mit Bogenschützen, schwertschwingenden Infanteristen und allerei Fantasy-Truppen rücken Euch die machthungrigen Gierschlunde auf die adelige Pelle. Alle Einheiten marschieren in Echtzeit über die hochaufgelöste Weltkarte, kommt's zum unvermeidlichen Zusammenstoß, geht's im "Battle Screen" um die Wurst: Die grafisch beeindruckenden Schlachten laufen ebenfalls in Echtzeit ab. Ihr überlegt Euch die passende Strategie und laßt Eure Einheiten auf die feindlichen Formationen los. Wie in Rollenspielen üblich, zeigt eine "Hit Point"-Leiste den Zustand Eurer Mannen an. Spektakuläre Lichteffekte und rasante Kamerafahrten à la "Final Fantasy" versüßen Euch das Gemetzel – die Dreamcast-Hardware wird gehörig ausgenutzt. Bei all dem Strategie-Streß kommt auch die Story nicht zu kurz: In atmosphärefördernden Gesprächen werdet Ihr Teil des "Langrisser"-Universums. Für die Sprach-Samples wurden professionelle japanische Radiomoderatoren engagiert. Wir hoffen auf eine Umsetzung für westliche Fantasy-Generäle – schlecht stehen die Chancen nicht:

Wie schon auf Segas Saturn, wird sich mit Sicherheit auch das Dreamcast-"Langrisser" in Japan gut verkaufen – und für reißende Hardware-Abverkäufe sorgen. Wir halten Euch auf dem Laufenden! ■

Ace Combat 3





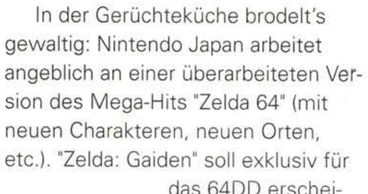


In Japan hat Namcos Überflieger "Ace Combat 3" die Software-Charts gerade erobert, wir müssen uns bis zum Deutschland-Release leider noch etwas gedulden. Der actionlastige Flugsimulator konnte uns schon jetzt begeistern: Ihr braust in Kampf-Jets wie der MiG-33 Fulcrum, dem Eurofighter 2000 E oder der F/A 18 Hornet durch die Lüfte. In der Rolle eines japanischen Piloten bekämpft Ihr böse Bomber und macht mit Eurer Flug-Staffel den Luftraum unsicher. Im Gegensatz zu den vorherigen "Ace Combat"-Teilen wird die Story in Form von Anime-Filmchen weitererzählt – leider konnten wir das japanische Geplappere nicht deuten. Technisch ist der Namco-Simulator das Nonplusultra: Hochaufgelöste Szenarien, detaillierte Bodenobjekte und rasantes Grafik-Tempo – die PlayStation-Hardware wird bis auf's Letzte ausgereizt. Auch die Steuerung überzeugt: Mit den Analog-Sticks habt ihr die Flieger immer unter Kontrolle. Wir können den PAL-Release kaum noch erwarten! ■

Zelda: Gaiden



In der Gerüchteküche brodelt's gewaltig: Nintendo Japan arbeitet angeblich an einer überarbeiteten Version des Mega-Hits "Zelda 64" (mit neuen Charakteren, neuen Orten, etc.). "Zelda: Gaiden" soll exklusiv für das 64DD erscheinen – doch das ist in Japan immer noch nicht erhältlich. Auf der "Nintendo Space World" am 27. August sollen der Öffentlichkeit erste Infos mitgeteilt werden – wir hoffen auf eine spielbare Version! ■







Lunar 2: Eternal Blue



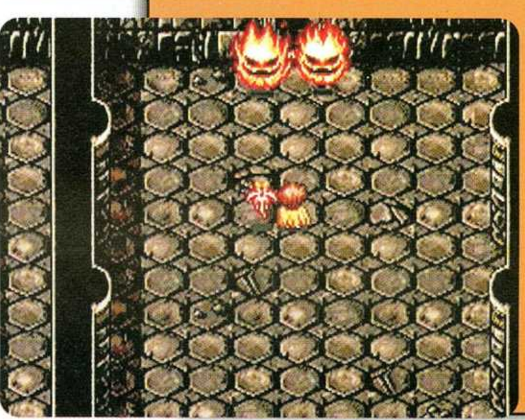
Haben wir in dieser Ausgabe gerade den US-Import "Lunar Silver Star Story Complete" getestet (Seite 40-44), sind die Japaner – wie gewohnt – mal wieder schneller: Der Nachfolger "Lunar 2: Eternal Blue" ist dort gerade von Game Arts veröffentlicht worden. Für Fans des Mega CD-Originals ist die PlayStation-Version eine kleine Offenbarung: Zwar ist die leicht verbesserte Grafik noch immer kaum über 16-Bit-Niveau, dafür freuen sich Nippon-Freaks über eine generalüberholte Neuauflage. Die Charaktere wirken mit insgesamt über 200 verschiedenen Gefühlsregungen deutlich lebendiger als noch in der Urfassung. Allein der fernöstlichen Schönheit Lucia wurden über 30 Ausdrucksmöglichkeiten spendiert. Ob ein grimmiges Gesicht bei einem spontanen Wutausbruch oder ein verschmitztes Lächeln – der Wuschelkopf zeigt in jedem Fall Emotionen. Anime-Anbeter holen sich "Eternal Blue" schon alleine wegen der hochwertigen Filmchen. Die werden zwar nur in einem geschrumpften Bildausschnitt präsentiert, sind dafür aber von beachtlicher Qualität. Gestochen scharf und von farblicher Brillanz – fast wie ein japanischer Zeichentrickfilm. Musikalisch hat sich gegenüber dem Sega-Original nicht viel getan, lediglich einige Spielpassagen wurden akustisch aufgepeppt. Immerhin lauscht Ihr in Gesprächen glasklarer Sprachausgabe, doch Nicht-Japanern ist's schnuppe – ohne Sprachkenntnisse bleibt Euch die Story eh' vorenthalten.

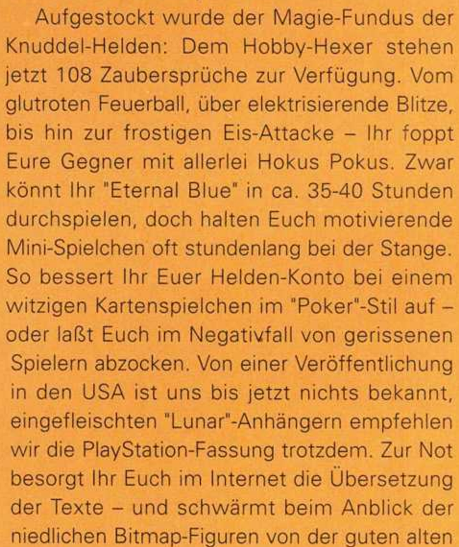
Aufgestockt wurde der Magie-Fundus der Knuddel-Helden: Dem Hobby-Hexer stehen jetzt 108 Zaubersprüche zur Verfügung. Vom glutroten Feuerball, über elektrisierende Blitze, bis hin zur frostigen Eis-Attacke – Ihr foppt Eure Gegner mit allerlei Hokus Pokus. Zwar könnt Ihr "Eternal Blue" in ca. 35-40 Stunden durchspielen, doch halten Euch motivierende Mini-Spielchen oft stundenlang bei der Stange. So bessert Ihr Euer Helden-Konto bei einem witzigen Kartenspielchen im "Poker"-Stil auf – oder laßt Euch im Negativfall von gerissenen Spielern abzocken. Von einer Veröffentlichung in den USA ist uns bis jetzt nichts bekannt, eingefleischten "Lunar"-Anhängern empfehlen wir die PlayStation-Fassung trotzdem. Zur Not besorgt Ihr Euch im Internet die Übersetzung der Texte – und schwärmt beim Anblick der niedlichen Bitmap-Figuren von der guten alten Zeit. ■











Dieser Artikel entstand mit freundlicher Unterstützung von ACME-the game company, Tel.: 0221-2408800,

www.acme-the-game-company.de



Test Drive 6:





Accolade veröffentlicht im September in den USA den sechsten Teil ihrer Rennspiel-Reihe. Mit 60 fps (Bildern pro Sekunde) rasen amerikanische Sportwagen über hochaufgelöste Polygon-Pisten. Auf Originallizenzen müßt Ihr nicht verzichten: Dogde Viper, TVC Cerbera oder Aston Martin V8 Vantage – für jeden PS-Fanatiker gibt's den passenden Schlitten. Mit aufgebohrtem Environment Mapping sorgen die Programmierer für opulente Spiegelungen und authentisches Schattenspiel. ■

Final Fantasy VIII – Der Soundtrack

In Ausgabe 5/99 bereits vorgestellt, legen wir Euch den hervorragend abgemischten Soundtrack von Squares Rollenspiel-Kracher noch einmal an's Herz. Während wir noch dem Release von "Final Fantasy VIII" entgegenfiebern, gibt's in Japan schon längst die Musik aus dem Fantasy-Feuerwerk. In unserem Soundtrack-Special in der nächsten Ausgabe gehen wir näher auf die Qualitäten der 4 randvollen CD's ein. Soviel verraten wir Euch trotzdem schon mal: Für ca. 80 DM bekommt Ihr (z.B. bei ACME) die phantasievollen Arrangements des potentiellen Mega-Hits – inklusive der (in Japan höchst erfolgreichen) Single "Eyes on Me" von Faye Wong. ■





Text: Daniel Johannes, Benedikt Plass, Robert Bannert



Konsolen-Power für die Hosentasche - Neo Geo Pocket Color

"Was Nintendo kann, können wir schon lange!", hat sich SNK wohl gedacht – und nach Erscheinen des Game Boy Color ebenfalls einen farbigen Handheld veröffentlicht. Und wie beim Videospielgiganten sieht der seinem Schwarz-Weiß-Vorgänger ziemlich ähnlich – oberflächlich betrachtet gibt's kaum einen Unterschied zwischen Neo Geo Pocket und der gleichnamigen Color-Variante. Was aber sofort auffällt: Die Mini-Konsole liegt nicht nur gut in der Hand, das Teil ist auch besonders leicht. Selbst mit Batterien und eingestecktem Modul ist das Neo Geo Pocket Color nur minimal schwerer als der bunte Game Boy. Die Tastenvielfalt ist obligatorisch: Zwei Action-Buttons genügen für die erhältlichen Spiele vollkommen und der 360°-Steuer-Stick läßt Euch Eure Spielfigur (oder was auch immer) geschmeidig durch die Landschaft dirigieren – einzig das Klickgeräusch nervt dezent. Lobenswert hingegen: Das integrierte "Pocket-Menü" bietet amüsante Funktionen – blättert im digitalen Kalender, laßt Euch Euer individuelles Horoskop aufstellen oder mißbraucht die Alarm-Funktion als Wecker. Selbst im ausgeschalteten Zustand piepst das Handheld zur eingestellten Zeit drauf los.

Auch technisch gibt's kaum etwas zu bemängeln: Das Display ist ausgesprochen scharf, Nachzieh-Effekte à la Game Boy Classic (oder wie beim monochronen Vorgänger) gehören der Vergangenheit an. Die Farben sind klar und kräftig und selbst der Sound kann noch überzeugen: Mitunter plappert schon mal eine Digi-Figur auf Euch ein – Sprachausgabe in der Hosentasche also.

Einziges Manko: Die magere Software-Palette! Da kann SNK nun wirklich nicht mit dem gigantischen Nintendo-Angebot mithalten. Deshalb raten wir Euch: Habt Ihr noch keinen Handheld, holt Euch den Game Boy Color. Besitzt Ihr den schon und seid auf der Suche nach einer ansprechenden Alternative, seht Euch das Neo Geo Pocket Color mal näher an. Vor allem Beat'em Up-Fans und alteingesessene Neo Geo-Zocker werden ihre Freude haben...

TECHNISCHE DATEN:

Prozessor:	**16 Bit**
Auflösung:	**160 x 152**
Farbpalette:	**4096**
davon gleichzeitig:	**146**
Bildschirmgröße:	**45 x 48 mm**
Anschlüsse:	**Kopfhörer, Link-Kabel, Netzteil**
Abmessungen (BxHxT):	**130x80x30,5 mm**
Gewicht:	**145 g**
Preis Grundgerät:	**ca. 150,- DM**
Preis pro Spiel:	**ca. 90,- DM**

ALLE ERHÄLTLICHEN COLOR-SPIELE:

Titel	Genre
Baseball Stars	Sport
Bust-A-Move Pocket	Puzzle
Cherry Master	Glücksspielsimulation
Crush Roller	Puzzle
Dragons Wild	Glücksspielsimulation
Fatal Fury – First Contact	Beat'em Up
King of Fighters R-2	Beat'em Up
Metal Slug – First Mission	Action
Mystery Bonus	Glücksspielsimulation
Neo Geo Cup '98 Plus	Sport
Pocket Tennis	Sport
Puzzled	Puzzle
Samurai Showdown	Beat'em Up

NEO GEO CUP '98 PLUS

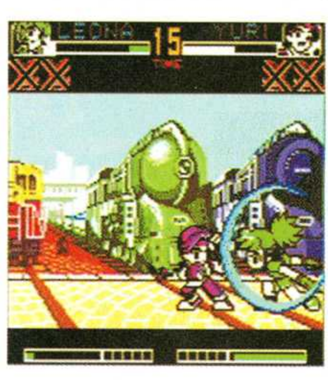
Fußball-Fest für Neo Geo-Kicker: Die erste Bolzerei für SNK's Color-Handheld hat uns restlos überzeugt! Die Gründe? Nie hat eine Leder-Action im Hosentaschen-Format soviel Spaß gemacht: Ihr streift Euch das Trikot einer von 16 Nationalmanschaften über und greift in den Kampf um den "Neo Geo Cup" ein – der wird im Story-Modus ausgetragen. Alle wichtigen Teams sind vorhanden: Von Weltmeister Frankreich, über die Ball-Artisten aus Brasilien bis hin zu unseren deutschen Hoffnungsträgern. Die Spielernamen sind zwar alle rein fiktiv, dafür dürft Ihr Tüfteln und Taktieren, was das Fußballer-Herz begehrt. 12 Formationen stehen Euch zur Auswahl, je nach Gegner geht Ihr mal offensiv, mal defensiv ins Match. Im "Soccer"-Shop erwerbt Ihr witzige Gimmicks, um die Fähigkeiten Eurer Mannen zu verbessern: So wirken sich z.B. Spike-Schuhe auf die Schnelligkeit Eurer Spieler aus. Kauft Ihr dagegen eine fesche Mütze, mutiert Eure Elf zu unschlagbaren Kopfball-Künstlern. Habt Ihr Eurer Team optimal auf's bevorstehende Spiel eingestellt, geht's in der virtuellen Arena richtig rund. Aus der Vogelperspektive dirigiert Ihr Eure Riesen-Sprites über den Rasen. Je ein Button zum Passen und Schießen (bzw. Grätschen) reicht aus, um gelungene Spielzüge zu zelebrieren. Die Steuerung geht flott von der Hand – habt ihr erst einmal ein paar Treffer erzielt, wollt Ihr nicht mehr von "Neo Geo Cup '98 Plus" ablassen. Fazit: Das momentan beste Handheld-Fußball – in gestochen scharfen Farben und mit gelungenen Animationen der Akteure. Besitzer des Neo Geo Pocket Color kaufen sich das Modul – und wenn's nur wegen der coolen Sprachausgabe im Titelbildschirm ist (uns ist vor lauter Schreck fast der Handheld runtergeplumpst).

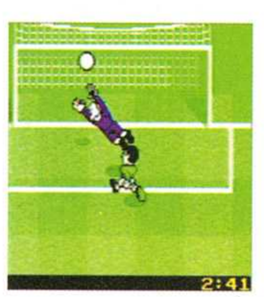
Wertung: ★★★★★
Genre: Sport
Spieler: 1-2
Anbieter / Entwickler: SNK

KING OF FIGHTERS R-2

Was für den Super-Nintendo-Spieler "Street Fighter" war, das war für den Neo-Geo-Besitzer sein "King of Fighters". Auch wenn SNK's Kultserie den Exoten-Status verloren hat (der Beat'em-Up-Gral ist von der 400 Mark teuren Cartridge zur "gemeinen CD" degradiert worden) – Spaß macht's immer noch jede Menge, und zwar mehr als so mancher dreidimensionaler Konkurrent. Klar, daß die Pocket-Umsetzung im Start-LineUp nicht fehlen darf: Damit's nicht allzu lächerlich wirkt, hat man die erwachsenen Charaktere in pummelige Prügel-Protagonisten mit hohem Niedlichkeits-Faktor verwandelt (nett!) und die komplizierten Fingerbrecher der simpleren Zwei-Button-Belegung angepaßt. Mai, Ryo, Yuri und über ein Dutzend anderer Manga-Streiter stehen parat, wenn es hart auf hart kommt im "King of Fighters"-Ring – übrigens wahlweise im Match Mann gegen einen einzelnen Sparrings-Partner oder im aufreibenden Story-Modus. Einen Button für's Kicken und einen für sanfte bis brutale Punch-Attacken bzw. Schlagkombinationen, mehr braucht der Pocket-Prügler nicht, um glücklich zu sein. Und für alle, die den großen Bruder bereits haben, ist's trotzdem eine nette Ergänzung: Was hier an witzigen Pauseanimationen geboten wird (Eure Figur blättert mitten im Kampf ein Comic-Heft durch!), das treibt selbst dem gestandensten Beat'em-Up-Artisten die Tränen in die Augen. Kurzum: "King of Fighters" hat weder an Charme noch Spielbarkeit eingebüßt. Wer sich an die vergleichsweise futzeligen Kontrollen der Hardware gewöhnt hat, der kommt voll auf seine Kosten. Unbedingt zugreifen!

Wertung: ★★★★★
Genre: Beat'em-Up
Spieler: 1-2
Anbieter / Entwickler: SNK







aus.getrixt!
Tips & Tricks zu aktuellen Spielen!

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR



Cheat-Menü:
Um im Options-Menü das Cheat-Menü zu öffnen, müßt Ihr das Paßwort „BVGGY" eingeben.

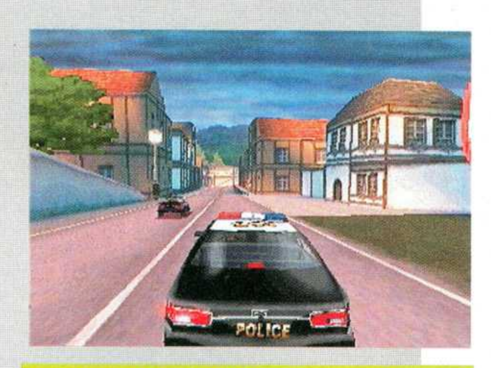
Als George spielen:
Wer mit George die Sau rauslassen will, gibt „SM14N" als Paßwort ein.

Als Lizzie spielen:
Lizzie steht Euch nach Eingabe des Paßworts „S4VRS" zur Verfügung.

Als Myukus spielen:
Bonuscharakter Myukus gibt sich die Ehre, wenn Ihr „N0T3T" als Paßwort eingebt.

Als Ralph spielen:
Der gute Ralph wird durch das Paßwort „LVPVS" freigeschaltet.

Als Außerirdischer spielen:
Um mit einem Alien loszuziehen, gebt Ihr „B1G4L" als Paßwort ein.



NEED FOR SPEED: BRENNENDER ASPHALT



Polizeiwagen freischalten:
Gebt Ihr als Spielernamen "NFS PD" ein, stehen Euch gleich mehrere Polizeiautos zur Verfügung – ob amerikanischer Dienstwagen oder deutsche Bullen-Karosse, spaßig ist's mit den Beamten-Boliden garantiert!





EVIL ZONE



Charakter-Gallerie:
Wollt Ihr sämtliche Haudegen in einer schicken Gallerie bewundern? Dazu müßt Ihr nur den Story-Modus komplett durchspielen – schon grinsen Euch die ruchlosen Recken im Album entgegen.

Als Boss spielen & Bonus-Arena freischalten:
Habt Ihr das Spiel mit mindestens drei Charakteren im Story-Modus durchgespielt, dürft Ihr mit einem Endboss in den Ring steigen. Nebenbei habt Ihr noch eine neue Arena freigeschaltet.

Bonus-FMV:
Spielt Ihr "Evil Zone" mit allen Kämpfern durch, bekommt Ihr einen zusätzlichen Render-Film zu sehen.

DRIVER
PlayStation



ACHTUNG: Sämtliche Cheats müssen im Menü-Bildschirm eingegeben werden!

Unverwundbarkeit:
Damit Euer Fahrzeug keinen Schaden mehr nimmt, müßt Ihr folgenden Cheat eingeben: L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1

Credits anschauen:
Um die Credits ablaufen zu lassen, gebt Ihr folgenden Cheat ein: L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1

Immunität:
Wenn Ihr den nachfolgenden Cheat eingebt, kann Euch die Polizei nicht mehr sehen – Ihr seid völlig unsichtbar für die Gesetzeshüter: L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2

Hinterachse steuern:
Wollt Ihr Eure Gangster-Karre mit den hinteren Rädern lenken, gebt Ihr einfach folgenden Cheat ein: R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1

Winziges Auto:
Zur Abwechslung mal in einem "Mini" stiften gehen? Folgender Cheat schrumpft Euer Fahrzeug auf Spielzeug-Größe: R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2

Stelzen-Fahrzeug:
Wollt Ihr Euren Wagen "ein wenig" höher legen, gebt folgenden Cheat ein: R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1







Auf dem Kopf fahren:
Mit dem folgenden Cheat könnt Ihr das ganze Spielgeschehen um 180° drehen: R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1

STAR WARS EPISODE 1 RACER



Debug-Menü:
Geht in den "Tournament"-Modus und gebt als Namen "RRDEBUG" ein (haltet dabei unbedingt den Z-Trigger gedrückt). Stört Euch nicht daran, daß eigentlich nur drei Buchstaben möglich sind – gebt einfach die Zeichen nacheinander ein. Nach der Eingabe sollten der Name in der unteren linken Ecke des Bildschirms erscheinen. Geht auf "End" und drückt dann L und anschließend A. Beginnt auf irgendeinem Kurs ein Rennen, pausiert das Spiel und drückt oben, links, unten, rechts, um das Cheat-Menü zu öffnen. Hier findet Ihr dann auch die Debug-Option...

Unverwundbarkeit:
Gebt im "Tournament"-Modus den Namen "RRJABBA" ein (Z gedrückt halten) und öffnet wie oben beschrieben das Cheat-Menü. Hier findet Ihr nun die Option "Unverwundbarkeit".

Spiegelkurse:
Gebt im "Tournament"-Modus den Namen "RRTHEBEAST" ein (Z gedrückt halten) und öffnet wie oben beschrieben das Cheat-





Menü. Hier dürft Ihr nun den Spiegel-Modus aktivieren.

Als Jinn Reeso spielen:
Gebt im "Tournament"-Modus den Namen "RRJINNRE" ein (Z gedrückt halten) und öffnet wie oben beschrieben das Cheat-Menü.

Als CY Yunga spielen:
Achtung: Damit dieser Code funktioniert, müßt Ihr erst Bullseye Navior regulär freispielen. Gebt dann im "Tournament"-Modus den Namen "RRCYYUN" ein (Z gedrückt halten) und öffnet wie oben beschrieben das Cheat-Menü. Wählt jetzt mit Bullseye Navior irgendeinen Kurs an – am Start steht dann aber CY Yunga.

Mit zwei Controllern spielen:
Gebt im "Tournament"-Modus den Namen "RRDUAL" ein (Z gedrückt halten) und öffnet wie oben beschrieben das Cheat-Menü. Ihr könnt Euren Podracer nun mit zwei Controllern (bzw. zwei Analog-Sticks) steuern – ein beeindruckendes Feeling.

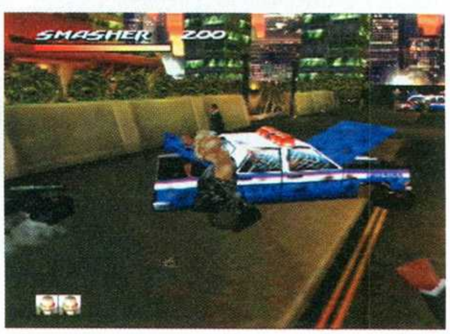
Wort-Duell mit dem Gegner:
Geht in den "Tournament"-Modus, wählt "Rennen starten" an, haltet den Z-Trigger fest und drückt anschließend A, um das Rennen zu beginnen. Es folgt eine kurze Pause, in der sich Euer Charakter und sein Gegner ein heißes Wortgefecht mit Beschimpfungen liefern. Drückt Ihr während des Rennens R, gibt's noch mehr herablassende Kommentare.

FIGHTING FORCE 64



Unverwundbarkeit:
Gebt im Titelbildschirm folgenden Cheat ein: L, Z, C oben, C unten. Danach gelangt Ihr zur Charakter-Auswahl – hier könnt Ihr mit C oben oder C unten ein Level auswählen. Nun seid Ihr unverwundbar.





WIPEOUT 64



Alle Gleiter
Um alle Gleiter freizuschalten, müßt Ihr in allen Rennen mindestens Dritter werden, oder Ihr haltet im Hauptmenü die Tasten Z + L + R gedrückt und gebt die Tastenfolge lC, rC, oC, rC, lC ein.

Unbegrenzte Energie
Haltet während des Rennens die Tasten Z + L + R gedrückt und gebt die Tastenfolge oC, uC, lC, rC, oC, uC, lC, rC ein.

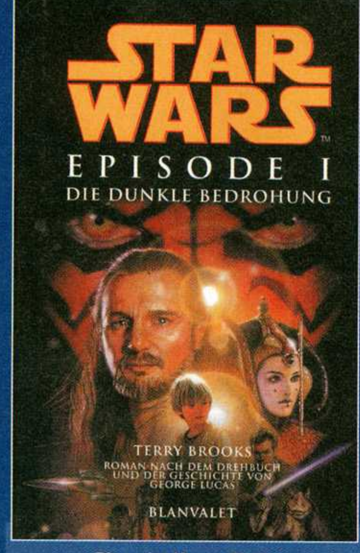
Unendlich Munition
Haltet während des Rennens die Tasten Z + L + R gedrückt und gebt die Tastenfolge uC, uC, lC, lC, rC, rC, oC ein.

Text: Robert Bannert

roman:

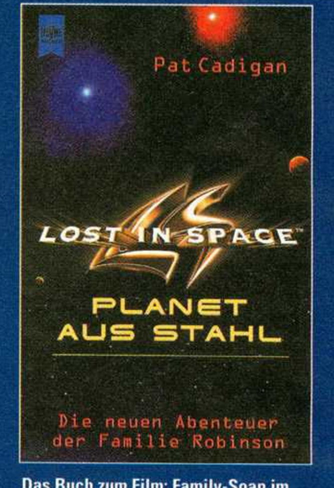
star wars: episode 1

Zunächst das am besten gehütete Geheimnis der USA (direkt nach der Area 51), ist die neue Star-Wars-Story jetzt publik: In den USA hat Lucasfilm die Informationen um Anakin und Mama Skywalker schon vor über zwei Monaten an die Öffentlichkeit gelassen – und die haben auf das Fan-Hirn wie eine Überdosis Sauerstoff auf Vakuum gewirkt. Mit anderen Worten: Der brave Amerikaner wird von der Star-Wars-Welle förmlich platt gedrückt – selbst der Obdachlose an der Ecke kann sich kaum noch wehren. Die Sturmtruppen des Lucas-Imperiums sind immer und überall – und wer's bis zum Filmstart gar nicht mehr aushalten kann, der besorgt sich die Jedi-Mähr entweder als Comic, Skript-Kopie oder Roman. Auf deutsch gibt's bisher übrigens nur Letzteren – leider nicht wie das amerikanische Original mit sechs unterschiedlichen Titelmotiven (für jeden Hauptcharakter eins), aber immerhin. Die Feder geführt hat niemand geringeres als "Shannara"-Autor Terry Brooks – das Machwerk ist also sogar lesbar... und obendrein auch noch ordentlich ins Deutsche übersetzt. Wen interissiert's da, daß Handlung und Charaktere wie üblich ziemlich flach daherkommen: Der Fan ist's gewohnt, und auch alle anderen kümmert's kaum - denn unterhalten tut Euch die jüngste Star-Wars-Schwarte allemal. Brooks' Interpretation ist spannend erzählt und ungemein kurzweilig: Die perfekte Bett-Lektüre. Einziges Manko: Die Beschreibung von Schauplätzen und technischem Design sind ziemlich mager ausgefallen. Wer die bebilderte Merchandising-Kost nicht kennt, für den zeichnet Brooks' Novelle nur ein schwaches Bild. Schließlich wollte man dem Film nicht in jeder Hinsicht vorgreifen – und derweil die Handlung das schwächste Glied in der Star-Wars-Kette ist, hat man das Plot-Pulver als erstes verschossen... die schweren Effekt-Geschütze fährt man erst im Kino auf.



Blanvalet / Lucas Books
320 Seiten, gebunden

Lost in Space



Das Buch zum Film: Family-Soap im Weltraum. Erscheint im Heyne-Verlag.

Trading Cards

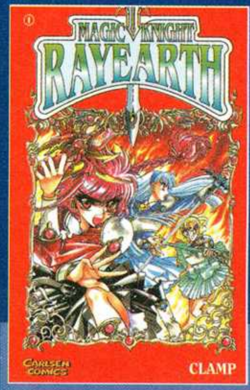


Jetzt gibt's auch Seifer, Squall & Co. als Sammelkarten: Auf den „Final Fantasy VIII"-Trading Cards von Bandai könnt Ihr neben den gerenderten Hauptcharakteren auch Schnappschüsse von Echtzeit-Figuren und Monstern bewundern. Erhältlich bei ACME in Köln!

comic

magic knight - rayearth

Kennt Ihr sie noch: Die niedlichsten und vor allem japanischsten Japanerinnen diesseits der Milchstraße? Hikaru, Fuu und Umi sind bereits vor einem guten Jahr in "Magic Knight Rayearth" für Segas Saturn durch gezeichnetes Adventure-Terrain getollt – jetzt hat es auch die Comic-Vorlage endlich nach Deutschland geschafft. Wie im Videospiel verschlägt es die Teenage-Girls Eures Herzens in die Fantasy-Welt Cephiro. Eben noch mit der Schulklasse im Tokyo Tower, werden die drei von einem Raumzeit-Strudel aufgesaugt und mitten in den obligatorischen Gut/Böse-Konflikt geschleudert. Karnickel-Monster, prunkvoll bis protzig aufgetakelte Hofschranzen und Fieslinge, die so schön sind, daß es Euch schon fast das Herz zerreißt: Wer die ersten zehn Seiten hinter sich hat, dem wird schnell klar wo der japanische Fantasy-Designer seine Ideen sammelt – nämlich im heimischen Comic-Kosmos. "Magic Knight Rayearth" ist nicht unbedingt der fantasievollste, aber sicher der schönste Manga weit und breit: Wer auf zuckersüße Comic-Models steht, und für ein herziges Lächeln auch dümmliche bis peinliche Dialoge in Kauf nimmt, der ist gut bedient. Erfreulich: Wie Songokus "Dragonball"-Abenteuer hat Anbieter Carlsen auch das frohgemute Dreiergespann im handlichen Hosentaschenformat aufgelegt: Bekömmliches Lesevergnügen für unterwegs.





Carlsen Comics
9,95 DM
Klebebindung, verstärkt
Format: 18 x 27 cm
203 Seiten (ohne Werbung)
erscheint monatlich

video

Taran und der Zauberkessel




Walt Disney, VHS, 76 Minuten, ab 6 Jahren

Prinzessinnen, Drachen, Waldschrate, Schweinehirten und eine magische Wutz. Was mußten die Fans warten, um sie nach dem Kino-Start vor über 10 Jahren endlich auch auf Video sehen zu dürfen: Jede noch so unwichtige B-Produktion hat Disney mittlerweile in die Läden gestellt, aber eine ihrer aufwendigsten Zeichentrick-Produktionen haben die Amerikaner offensichtlich vergessen... Oder war die Erinnerung an den Kino-Flop in den Köpfen der Verantwortlichen noch zu frisch? Schade: Denn die Zeiten haben sich gravierend geändert – und längst nicht mehr jedem Kinobesucher liegen die Disney-üblichen Animations-Schnulzen noch am Herzen. Damals war Taran nicht mehr als ein kostspieliges Experiment, eine technische Spielerei, die über das kommerzielle Ziel hinausgeschossen ist, aber heute hat der Film Potential zum Kult-Objekt: Als er Mitte der 80er in die Lichtspielhäuser kam, war das behandelte Fantasy-Thema für viele Leute noch tabu – und Lloyd Alexanders Romanvorlage ("The Chronicles of Prydain") außerhalb von Großbritannien zu unbekannt. Für eine Firma, die sich bis dato fast ausschließlich auf Märchen und allseits bekannte Geschichten verlassen hat, also ein ziemlich mutiges Unterfangen. Der Flop war fast vorprogrammiert, und die Legende vom schwarzen Zauberkessel verschwand vorerst in der Versenkung. Erst jetzt ist Taran wieder aufgetaucht – und mit ihm die bezaubernde Prinzessin Eilonwy: Gemeinsam erleben die beiden vorbildliche Fantasy-Abenteuer – mal mystisch, mal verzaubernd und mit dem für Disney obligatorischen Knuddel-Charme versüßt. Aber von vereinzelten Niedlich-Einlage abgesehen, verblüfft der Streifen heute wie damals mit für's Mäuse-Empire ungewohnter Härte: Verschrobene Monster, knochenrasselnde Skelett-Armeen und ein untoter Despot, der so diabolisch ist, daß ihm die glutroten Augäpfel fast aus der Visage quellen. Goblins, Drachen und stampfende Fantasy-Hymnen: "Taran und der Zauberkessel" ist weniger ein Film für den Disney-Fan als willkommenes Zeichentrick-Futter für den Genre-Liebhaber. Der wird an den Abenteuern des Schweinehirten seine wahre Freude haben: "Black Cauldron" (so der englische Originaltitel) ist der eindrucksvollste Film seiner Art und für jeden Freund mittelalterlicher Schwertschwingerei ein absolutes Muß!

comic

spawn - the dark ages

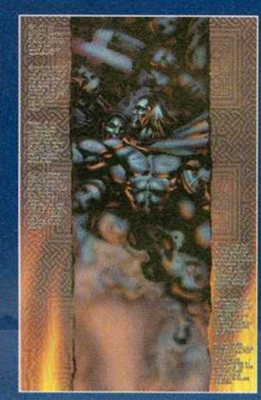




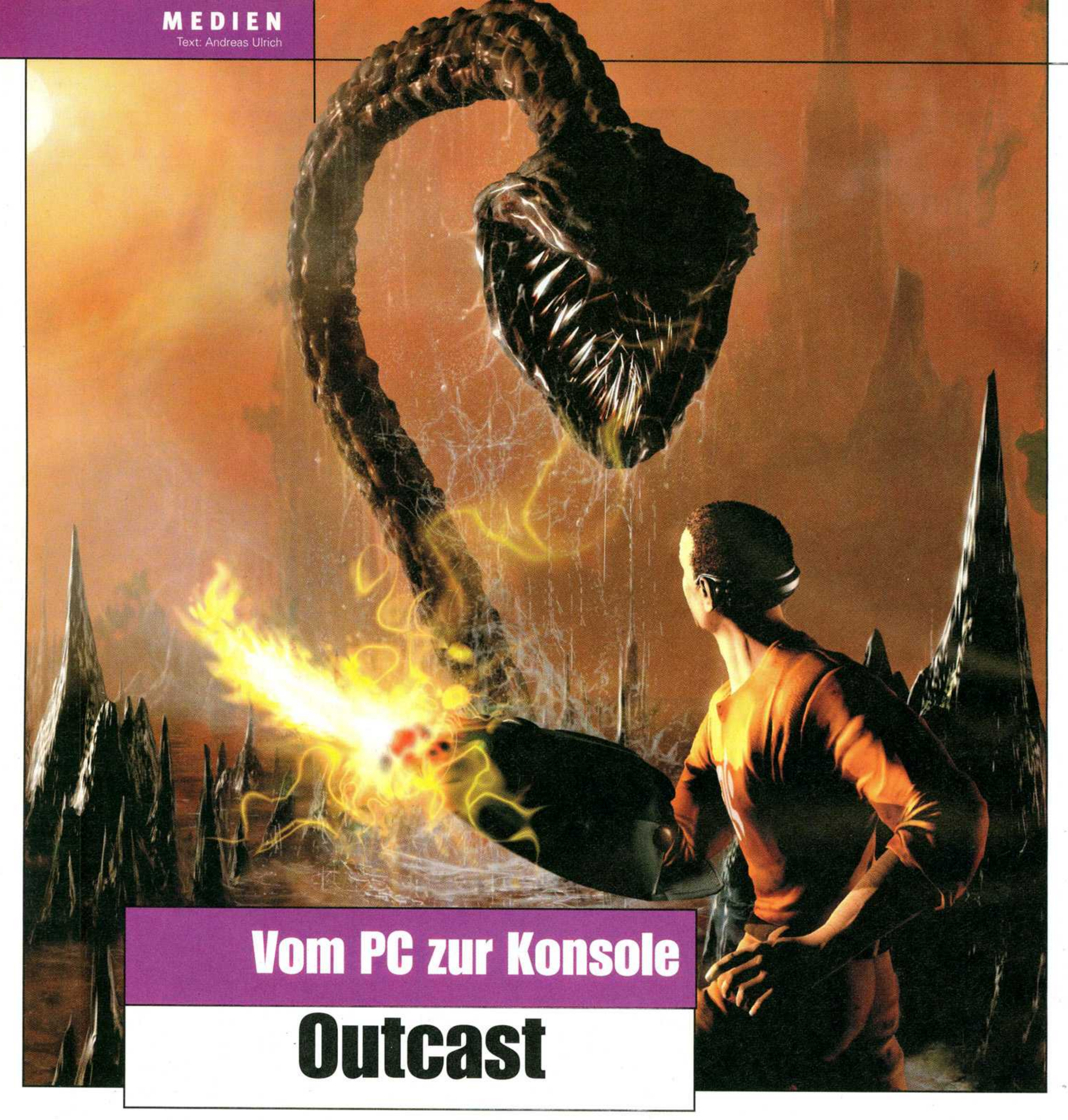
Image-Verlag
ca. 22 Seiten Redaktion,
geheftet
erscheint monatlich

Von Sammlern der Todd-MacFarlaine-Figuren sehnlichst erwartet, jetzt endlich beim Comic-Importeur Eures Vertrauens: Nach den Action-Figuren der mittelalterlichen "Spawn"-Interpretation gibt's jetzt die passenden Hefte. Aber Achtung: Viel "Spawn"-Fans reagierten enttäuscht – allerdings nur beim ersten Durchblättern. Der Grund: Zeichen- und Erzähl-Stil haben mit dem Original herzlich wenig gemein, stattdessen gibt's rustikale bis brutale Fantasy-Kost im klotzigen "Conan"-Stil. Erzählt wird übrigens nicht vom Objekt der höllischen Begierde selber (Spawn hält ausnahmsweise mal die Klappe... mehr als ein paar Grunzlaute und Schreckensausrufe hat er noch nicht zustande gebracht), sondern von einem Minnesänger mit verklebtem Toupet. Wie sein neuzeitlicher Nachfolger leidet der junge Hellspawn – ehemals ein strahlender Ritter hoch zu Roß – nach der Wiederauferstehung an akuter Amnesie. Die Erinnerung an Kreuzzüge und adeliges Erbe kommen erst allmählich zurück... und treffen ihn wie seinerzeit Al Simmons mit voller Wucht. Was den jüngsten Höllensproß aus dem Hause Image besonders interessant macht, sind allerdings weniger der ungewöhnliche Erzählstil und die delikaten Zeichnungen als vielmehr die Verknüpfung mit bekanntem Sagenstoff: Ob's Zauberer Merlin oder die Drei Schwestern von Avalon sind – ähnlich geschickt wurde nur bei Disneys "Gargoyles" geklaut. Also: Vielleicht wird hier sogar glücklich, wer den Großstadt-Spawn nicht leiden mochte!




Text: Andreas Ulrich



Vom PC zur Konsole

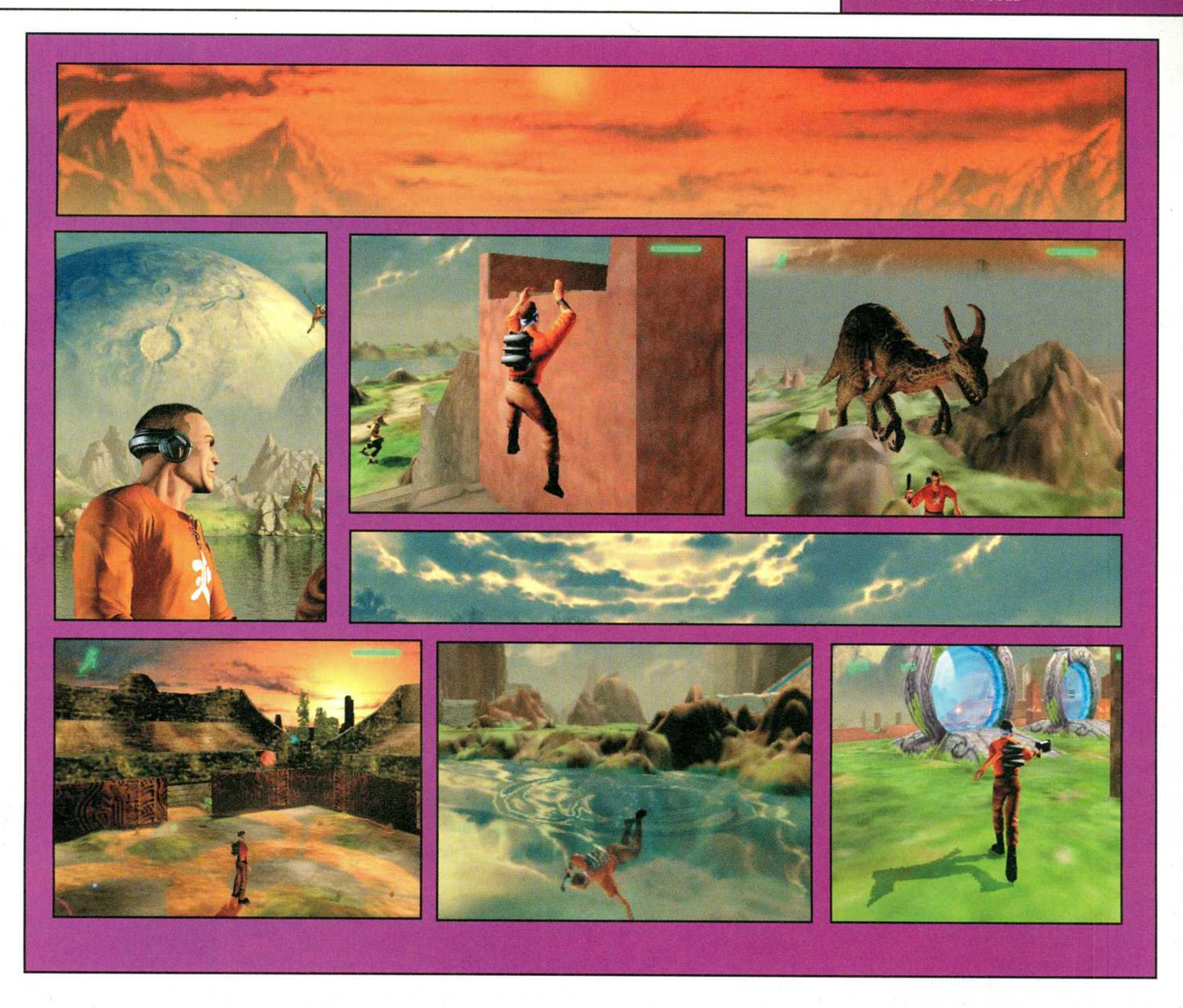
Outcast

Belgien gehört nicht zu den europäischen Ländern, in denen man einen innovativen Spieleentwickler vermutet. Doch das Team von "Appeal" hämmert bereits seit 1986 auf den Tastaturen verschiedenster Systeme herum: Titel für C64, Amiga und PC finden sich bisher in der Firmenhistorie – jetzt soll noch eine Plattform dazukommen: Das Softwarehaus kündigte eine Umsetzung des aktuellen PC-Titels "Outcast" für Segas Dreamcast an.

Mit dem PC-"Outcast" wagten die Belgier einen mutigen Schritt: Während sich die Konkurrenz voll auf die Leistung der aktuellsten Polygon-Beschleuniger verläßt und großzügig alle Register moderner 3D-Algorithmen zieht, realisierte "Appeal" die "Outcast"-Welt mit einem andern Ansatz. Statt den gewohnten Polygonen erwartet die Spieler eine farbenfrohe Voxel-Welt. Neu ist diese Technik nicht, aber seit Novalogics "Delta Force" hat sich kein Entwickler mehr an diese Art der grafischen Programmierung herangetraut. Zu schnell wurde der PC Markt von den beeindruckenden Leistungen der 3D-Grafikkarten überrannt – da blieb kein Platz für alternative Techniken.

Die Voxel-Technik zeigt aber auch das Dilemma, in dem die PC-Welt steckt. Ohne Nutzen aus den mächtigen Grafikkarten zu ziehen, präsentiert sich "Outcast" erst ab einem dicken Pentium III in ansehnlicher Auflösung und mit allen schmucken Details. Auf einem herkömmlichen Multimedia-PC spielt es sich nur in sparsamen Auflösungen wie 320x240 Pixel wirklich flüssig. Da wendet sich so mancher Grafik-Fetischist mit Schaudern ab, und verpasst das beste Abenteuer des Spielesommers – schade eigentlich.

Für die Dreamcast-Umsetzung muß "Appeal" aber wieder zu herkömmlichen Vektor-Routinen zurückkehren. Für eine Voxel-Engine, welche die spannende Reise durch die außerirdischen Welten in akzeptabler Geschwindigkeit auf den Fernseher bringt, ist die Dreamcast-CPU nicht mächtig genug. Vielmehr haben Segas Hardware-Designer ihr 3D-Kraftwerk hunderprozentig auf Polygongrafik ausgelegt – mit der von purer Prozessoren-Power abhängigen Voxel-Engine tut sich das Polygon-Monster schwer. Echte 3D-Objekte gibt's in der Voxel-Welt so gut wie gar keine – und auf die ist der Dreamcast eben spezialistert. Aber keine Panik – das ist nämlich auch gar nicht nötig: Laut Entwickler hätte man das Spiel für die Sega-Hardware von vornherein als Polygon-Konstrukt konzipiert. Denn das kann er – wie schon erwähnt – noch besser als die meisten 3D-Karten: Detaileinbußen sollte es demnach keine geben. "Outcast" wird anders aussehen – aber nicht zwangsläufig schwächer.

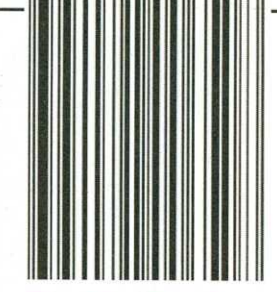


FREMDENLEGION ADELPHA

In Zukunft können also auch die Konsoleros in die Rolle von Cutter Slade schlüpfen - einem beinharten Ex-Seal, leider hatte der Mann ein kleines Alkoholproblem und seine Wodkaflasche liebt wie andere Militärs die holde Gattin daheim. Trotzdem ist Euer Saufaus der einzige, der den Schlamassel ausbügeln kann, den die beiden Wissenschaftler Kauffman und Xue mit einem gewagten Experiment angerichtet haben. Bei der Suche nach einem Paralleluniversum erzeugte deren Sonde nämlich einen Wirbel zwischen unserer Welt und der frisch entdeckten. Der Sog breitet sich immer weiter aus, und wollte schon die ganze Welt verschlingen, als man einen pfiffigen Rettungsplan ausgearbeitet hat. Der sieht vor, daß Slade, Kauffman, Xue und die Exobiologin Wolfe durch den Strudel reisen, um in der Parallelwelt die Sonde suchen und reparieren zu können. Netter Gedanke eigentlich - aber wie es sich für ein spannendes Abenteuer gehört, läuft kaum etwas ab, wie es geplant war – als Slade aufwacht, sieht er sich einem merkwürdigen Wesen gegenüber (das ihm aber glücklicherweise freundlich gesonnen ist). Zu allem Unglück gibt es keine Spur von den beiden anderen Team-Mitgliedern, und von der Ausrüstung sind nur ein paar spärliche Überreste zu finden. Aber es kommt noch schlimmer – denn nicht nur der gemeine Erdenmensch, sondern aus die extradimensionalen Sonderlinge aus Alternativ-Welt "Adelpha" haben Großes mit Eurem Helden vor: Für die Einheimischen ist Slade der "Ulukai" – der Auserwählte, der ihre Welt Adelpha retten soll. Damit er keine Probleme mit seinem Terminkalender bekommt (schließlich wollt Ihr ja auch noch Eure Kollegen retten), schließen die Wächter und Slade einen Deal ab: Während er sich um die Angelegenheiten Adelphas kümmert, halten die Einheimischen Ausschau nach der Sonde und den vermißten Teammitgliedern. Nett, nicht wahr?

Um ins eigentliche Abenteuer zu starten, müßt Ihr erst vier Prüfungen ablegen, bevor der Teleporter in die Tempelwelt geöffnet wird. In vier Disziplinen erlernt Ihr so die Grundlagen der "Outcast"- Steuerung. Slade läuft, robbt durch den Staub, springt und taucht durch Flüsse, Sumpf und Matsch, kann sich mit Personen unterhalten und Ressourcen einsammeln. Zu Beginn habt Ihr nur eine Pistole im Halfter stecken, mit der könnt Ihr die hartnäckigeren Monster allerdings nur sehr mühsam beseitigen. Mit einem Button zielt Ihr per Laser auf die Bösewichte, mit einem anderen feuert Ihr die Kanone ab. Aber: Die Scharmützel bleiben nebensächlich, während Ihr Euch versucht, in der neuen Welt zurechtzufinden. Jeden Adelphianer könnt Ihr ansprechen und über gesammelte Themen ausfragen. Erfahrt Ihr eine wichtige Neuheit, vermerkt Ihr die Info in Eurem Notizbuch. Oft müßt Ihr nach dem aufschlußreichen Plausch einen anderen Einheimischen aufspüren. Dazu fragt Ihr einfach das ansässige Bauernvölkchen: "Habt Ihr vielleicht meinen Freund gesehen?" Die weisen Euch dann solange den Weg, bis Ihr am Ziel seid. Ihr merkt's schon: Dialog wird in "Outcast" groß geschrieben...ganz groß.

Umso angenehmer, daß alle Dialoge gesprochener Form auf dem Datenträger liegen. Übrigens: Unserem Cutter-Slade leiht niemand geringeres sein Stimmorgan als der deutsche Synchronsprecher von Bruce Willis (Manfred Lehmann). Kein Wunder, daß man hier in einen bekannten Spielfilm-Sprecher investiert hat: Die gerenderten Intros sind fast kinoreif geschnitten und gefilmt, und der Score vom Moskauer Symphonie Orchester eingespielt. ■



fun.generation

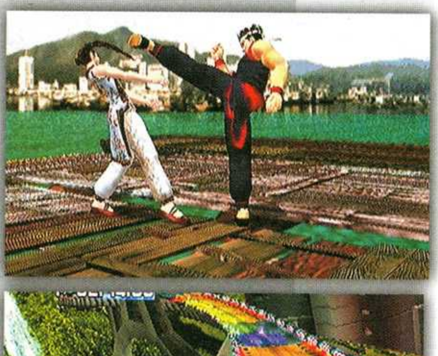
DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE

aus.blick 0999



Die Sega-Story

Die nächste Konsolen-Generation steht vor der Tür – und Sega läutet sie ein! Wir läuten ganz kräftig mit und verraten, wie es dazu kam.



Dreamcast total:

Virtua Fighter 3tb im Test

Schläge auf den Polygon-Schädel.



Vorschau

„wipEout“-Killer aus Deutschland?

Aus 'Yarg' wird 'Killer Loop'



Reportage:

Jetzt aber: Wir schauen bei der Entwicklung von Adventure-Highlight „Techno Mage“ zu.

Exklusiv

Top-Titel für Dreamcast und Nintendo 64. Laßt Euch überraschen!

Neuerscheinung:

Cyberrandale auf der PlayStation

„G-Police 2: Weapons of Justice“ im Test

Neuerscheinung:

Besser als Lara? Kriegerprinzessin “Xena“ im PlayStation-Test

Neuerscheinung:

Dreamcast total: Sega Rally 2 im Test

Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet (nur Laden, kein Versand!)
dynatex
44135 Dortmund
Im Brückcenter

Theo Kranz Versand

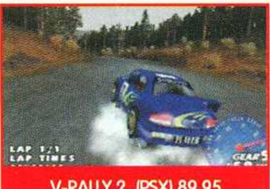
Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

PlayStation

- SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK. 239,- DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
- CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN .. 19,95
- CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN) 29,95
- CONTR.PAD DUAL SHOCK ORIG. .. 59,95
- CONTROL PAD DUAL SHOCK...... 39,95


V-RALLY 2 (PSX) 89,95

- CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95
- ORIG. CD-CASE-BUNDLE 69,95
- PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE 9,95
- ORIG PLAYSTATION T-SHIRT 29,95
- GAMEBUSTER DELUXE.......... 89,95
- CHEATMASTER - BLAZE 29,95
- X-PLODER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95
- X-PLODER SCHUMMELBUCH 29,95
- X-PLODER PROFESSIONAL 134,95
- RGB-KABEL(G-CON-,AV-ANSCHLUß) 16,95
- LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.) 129,95
- LENKRAD DUAL FORCE WHEEL ... 149,95
- JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP 34,95
- PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) 59,95
- PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.) 69,95
- MEM.CARD 15 BL.-ORIG. 29,95
- MEMORY CARD 30 BLOCKS (2IN1) 29,95
- MEMORY CARD 60 BLOCKS (4IN1) 34,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS..... 44,95
- MEMORY CARD 720 BLOCKS..... 64,95
- MOUSE LOW BUDGET 34,95


CROC 2 (JULI) (PSX) 89,95
BLOODY ROAR 2 (PSX) 84,95
LEGEND OF KARTIA (PSX) 99,95
RAINBOW SIX (SEPT) (PSX) 89,95

- 360 89,95
- ABE'S EXODDUS (ODDWORLD 2) .. 79,95
- ACM 1918 (JULI) 84,95
- AIRONAUTS (JULI)............ 89,95
- AKUJI THE HEARTLESS 89,95
- APE ESCAPE (JULI) 89,95
- APE ESCAPE+DUAL SHOCK CONTR. 139,95
- ASTERIX 89,95
- ATTACK OF THE SAUCERMAN (JULI) 79,95
- BASEBALL EDITION 2000 (JULI) .. 89,95
- BIG AIR 89,95
- BILLARD NIGHTS (SEPT)........ 79,95
- BLOOD LINES................. 79,95
- BLOODY ROAR 2.............. 84,95
- BOMBERMAN (JULI) 79,95
- BOMBERMAN FANTASY RACING .. 89,95
- BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED. .. 99,95
- BREATH OF FIRE 3 89,95
- BUGS BUNNY AUF ZEITREISE 84,95
- BUNDESLIGA STARS 2000 (AUG) .. 89,95
- CAPCOM GENERATIONS 1 (JULI) .. 84,95
- CARMAGEDDON - FAHR ZUR H.(DT) 84,95
- CASTROL HONDA SUPERBIKE (JULI) 89,95
- CENTIPEDE PSX 89,95
- CHESSMASTER MILLENIUM....... 89,95
- CHOKOBO (OKT)............... 89,95
- CIVILIZATION 2 89,95

inkl. Dual Shock Contr. 139,95 nur solange Vorrat reicht !


METAL GEAR SOLID (PSX) 89,95
APE ESCAPE (JULI) (PSX) 89,95
RAILROAD TYCOON 2 (SEPT)(PSX) 89,95
SPEED FREAKS (SEPT) (PSX) 89,95

- COLONY WARS 2: VENGEANCE.... 89,95
- COM. & CONQUER 2:GEGENSCHLAG 89,95
- COOL BOARDERS 3............ 89,95
- CRASH BANDICOOT 3 89,95
- CROC 2 (JULI) 89,95
- DARK MESSIAH (SEPT)......... 89,95
- DESCENT 3 (JULI) 79,95
- DISCWORLD NOIR (SEPT) 84,95
- DRIVER...................... 89,95


RIDGE RACER TYPE 4 (PSX) 89,95
BUNDESLIGA STARS 2000 (AUG) (PSX) 89,95
CASTROL HONDA SB (JULI) (PSX) 89,95
NEED FOR SPEED 4 (PSX) 89,95

- EARTHWORM JIM 3D (AUG) 89,95
- EVIL ZONE (JULI) 89,95
- FIFA '99 89,95
- FORMEL 1 '98 99,95
- G-POLICE 2 (SEPT)........... 89,95
- GEX 3: DEEP COVER GECKO 99,95
- GRAND THEFT AUTO - LONDON ... 44,95
- GRAND THEFT AUTO - PACK...... 74,95
- GUNGAGE (SEPT).............. 89,95
- HOT WHEELS (SEPT)........... 89,95
- HUGO 2..................... 89,95
- KAGERO DECEPTION (JULI) 79,95
- KENSAI - SACRED FIST......... 89,95
- KINGSLEY'S QUEST (OKT) 89,95
- KKND - KROSSFIRE 89,95
- KURUSHI FINAL (AUG) 89,95
- LE MANS (24 STUNDEN) (OKT) ... 89,95
- LEG.OF KAIN - SOUL REAVER (AUG) 99,95
- LEGEND OF KARTIA (SEPT) 89,95

Rechtzeitig vorbestellen ! Voraussichtlich nur kurze Zeit lieferbar!


SYPHON FILTER (PSX) 89,95
SABOTEUR (OKT) (PSX) 89,95
Tomb Raider 2 - Plat. 49,95
DISCWORLD NOIR (SEPT) (PSX) 89,95
TOMB RAIDER 3 (PSX) 99,95

- LIVE WIRE.................. 64,95
- MASTER OF MONSTERS (JULI) ... 99,95
- METAL GEAR SOLID 89,95
- METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK 159,95
- SPIELEBERATER METAL GEAR SOLID 24,95
- MISSION IMPOSSIBLE (OKT)..... 89,95
- MONKEY HERO................ 89,95
- MULAN STORY (SEPT) 79,95
- NBA PRO '99................ 99,95
- NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPH. 89,95
- NFL BLITZ 89,95
- NHL 2000 (SEPT)............. 89,95
- NHL PRO '99 (AUG) 99,95
- NO FEAR MOUNTAINBIKING (SEPT). 89,95
- OMEGA BOOST (JULI).......... 79,95
- PLANE CRAZY (JULI) 89,95
- PLAYER MANAGER - ANCO 84,95
- POPOULOS - THE 3RD COMING ... 89,95
- POINT BLANK 2 (AUG) 89,95
- POY POY 2 89,95
- R-TYPE DELTA 79,95
- RACING SIMULATION 2 49,95
- RAILROAD TYCOON 2 (SEPT) 89,95
- RAINBOW SIX (SEPT)........... 89,95


DRIVER (PSX) 89,95

- RALLYMASTERS (JULI) 79,95
- RAMPAGE 2 - UNIVERSAL TOUR... 84,95
- RC STUNT COPTER (AUG) 79,95
- REVOLT (AUG) 89,95
- RIDGE RACER TYPE 4 89,95
- SABOTEUR (OKT) 99,95
- SHADOWMAN (AUG) 84,95
- SILENT HILL (JULI)........... 89,95
- SPIELEBERATER SILENT HILL ORIG.. 24,95
- SMASH COURT TENNIS: A. KOURN. 79,95
- SOUTHPARK (AUG)............ 84,95
- SPEED FREAKS - WHEEL NUTS(AUG) 89,95
- SPORTS CAR GT.............. 89,95
- STAR WARS: EPIS.1-DUNKLE BEDR. 89,95
- STAR WARS: EPIS.1 - RACER (JULI) 89,95
- STREETFIGHTER ALPHA 3........ 79,95
- STREETFIGHTER COLLECTION 2.... 79,95
- SWING 74,95
- SYPHON FILTER 89,95
- T'AI FU 79,95
- TANKTICS................... 84,95
- TOCA TOURING CAR 2.......... 89,95
- TOMB RAIDER 3.............. 99,95
- TOMORROW NEVER DIES (SEPT) .. 89,95
- TONY HAWK'S PRO SKATER (SEPT) 89,95
- TUNGUSKA (SEPT) 84,95

Rechtzeitig vorbestellen ! Voraussichtlich nur kurze Zeit lieferbar!


SILENT HILL (JULI) (PSX) 89,95

- UEFA CHAMPIONSLEAGUE 98/99 .. 99,95
- UEFA STRIKER (SEPT).......... 84,95
- UM JAMMER LAMMY (AUG)...... 89,95
- V-RALLY 2 89,95
- VIRUS 89,95
- WARZONE 2100............... 89,95
- WILD NINE'S SPECIAL EDITION ... 69,95 (SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)
- WIPEOUT 3 (SEPT)............ 89,95
- WWF ATTITUDE (AUG) 84,95
- X-GAMES PRO BOARDER........ 89,95


OMEGA BOOST (JULI) (PSX) 79,95
SOUL REAVER (AUG) (PSX) 99,95
STAR WARS EPISODE 1 (AUG) (PSX) 89,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE (PSX) 84,95

GameBoy Color

- GAME BOY COLOR (VERSCH. FARBEN) . 139,-
- GAME BOY CAMERA 99,-
- GAME BOY CAMERA - DRUCKER...... 119,95
- AC ADAPTER & BATTERY-PACK - BLAZE.. 39,95
- LIGHT MAX 2 (INKL. BATTERIEN) - ORIG. 34,94
- NETZTEIL COLOR POWER SET - VIDIS ... 39,95
- ANTZ (SEPT) 64,95
- ASTERIX & OBELIX 59,95
- ASTEROIDS (JULI) 64,95
- BIENE MAJA 59,95
- BLACK BASS FISHING (SEPT) 59,95
- BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3...... 64,95
- CHASE HQ (AUG) 59,95
- CHESSMASTER 2000 (JULI)........ 49,95
- CONKER'S POCKET TALES 59,95
- DUFFY DUCK (JULI)............. 64,95
- F1 WORLD GRAND PRIX 64,95
- FIFA 2000 (AUG) 64,95
- GAME & WATCH GALLERY 2........ 44,95
- HARVEST MOON................ 59,95
- HOLY MAGIC CENTURY 64,95
- HUGO 2 1/2................... 64,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER '99...... 64,95
- JOUST & DEFENDER 64,95
- LOONEY TOONS (SEPT) 64,95
- LUCKY LUKE................... 59,95
- MICRO MACHINES 1+2 (JULI) 59,95
- NBA PRO '99 (SEPT) 64,95
- NHL 2000 (AUG) 64,95
- POCKET BOMBERMAN............ 44,95
- PRINCE OF PERSIA (JULI) 49,95
- SCHLUMPFE 3 (ALPTRAUMLAND) 64,95
- SHADOWGATE - CLASSICS.......... 64,95
- SUPER BREAKOUT................ 54,95
- SUPER MARIO BROS. DELUXE....... 64,95
- TAZMANIA DEVIL RUSH (SEPT) 59,95
- TOP GEAR RALLY(MIT RUMBLE FKT.)... 74,95
- TWEETY & SYLVESTER 54,95
- V-RALLY 64,95
- WARIO LAND 2 64,95
- WWF ATTITUDE 59,95
- ZELDA IV - DX 64,95



am 23.09.'99 bei uns Rechtzeitig vorbestellen!

- Dreamcast (Sept) . . . .494,- deutsche Version, inkl.Modem!
- Controller (Sept) 59,95
- Dreamcast-Stick (Sept) .94,95
- Keyboard (Sept) 59,95
- VMU-Card (Sept) 59,95
- Racing CP (Sept) . . . . .124,95 (Lenkrad)
- Buggy Heat (Sept) 94,95
- Cool Boarders DC (Okt) . .94,95
- D 2 (Dez) 94,95
- Dynamite Cop (Sept) . . .94,95
- Get Bass (Sept) . . . . .189,95 (inkl. Fishing Controller)
- House of the Dead 2 . .149,95 (inkl. Gun) (Sept)
- Metropolis (Sept) 114,95
- NBA (Nov) 94,95
- Red Dog (Sept) 94,95
- Sega Rally 2 (Okt) 114,95
- Sonic Adventure (Sept) .114,95
- Soul Calibur (Nov) 94,95
- Toy Commander (Sept) . .94,95
- Virtua Fighter 3 tb (Sept) 94,95

SONIC ADVENTURE (SEPT) (DC) 114,95
VIRTUA FIGHTER 3TB (SEPT) (DC) 94,95

Nintendo 64

- MARIO KOMPLETT PAK......... 244,-
- ANTENNENKABEL 24,95
- ANTENNENKABEL ORIG. 49,95
- CONTROL PAD - ORIGINAL ...... 54,95 (GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)
- EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER). 64,95
- CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS.... 49,95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH . 14,95
- LENKRAD G64 RUMBLE WHEEL .. 129,95
- MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG. . 34,95
- MEMORY CARD 1 MEG 26,95
- MEMORY CARD 8 MEG.......... 59,95
- RUMBLE PAK 34,95
- RUMBLE PAK JOYTECH COLOR 19,95
- X-PLODER-SCHUMMELMOD.(JULI) 109,95
- 1080° SNOWBOARDING 89,95


JET FORCE GEMINI (SEPT) (N64) 109,95

- ALL STAR BASEBALL 2000....... 99,95
- ALL STAR TENNIS '99.......... 99,95
- BANJO & KAZOOIE 89,95
- BASS HUNTER (OKT) 99,95
- BEETLE ADVENTURE RACING 109,95
- BODY HARVEST 49,95
- BOMBERMAN HERO............ 89,95
- BUCK BUMBLE................ 99,95
- BUST A MOVE 3.............. 99,95
- CARMAGEDDON 64 - F. Z. H. (DT.) 109,95
- CASTLEVANIA 3D............. 109,95
- CHARLIES BLAST'S TERRITORY.... 89,95
- COMMAND & CONQUER 3D (JULI) 109,95
- DIDDY KONG RACING 89,95
- EXTREME G 2................ 99,95
- F1 WORLD GRAND PRIX 2....... 89,95
- FLYING DRAGONS............. 109,95
- F-ZERO X................... 89,95
- GEX 64 (GEX 2)-ENTER THE GECKO 109,95
- GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA .. 114,95
- JET FORCE GEMINI (SEPT) 109,95
- LODE RUNNER 3D 99,95
- MARIO GOLF (OKT) 89,95
- MARIO PARTY 89,95
- MICRO MACHINES 64 TURBO ... 114,95
- MILO'S ASTRO BOWLING 109,95

die ersten Besteller der N64-Version erwartet eine kleine Überraschung !


MARIO PARTY (N64) 89,95
RACING SIMULATION 2 (PSX) 49,95 (N64) 119,95
WWF ATTITUDE (PSX) 84,95 (N64) 99,95
COMMAND & CONQUER (JULI) (N64) 109,95

- MISSION IMPOSSIBLE 99,95
- MONSTER TRUCK MADNESS (JULI) 99,95
- NASCAR '99 109,95
- NBA JAM '99 94,95
- NBA PRO '99 (SEPT) 114,95
- NFL QUARTERBACK CLUB '99..... 94,95


TONIC TROUBLE (ED) (SEPT) (N64) 109,95
CASTLEVANIA 3D (N64) 109,95
STAR WARS EP 1 RACER (PSX) 89,95 (N64) 109,95
F1 WORLD GRAN PRIX 2 (JULI) (N64) 89,95

- NHL BREAKAWAY HOCKEY'99 94,95
- NHL PRO '99 (SEPT).......... 114,95
- PENNY RACERS 89,95
- PREMIER MANAGER 64 (JULI) .. 109,95
- RACING SIMULATION 2 (SEPT) .. 119,95
- RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR .. 109,95
- RAYMAN 2 (OKT)............. 119,95
- REVOLT (AUG) 99,95
- SAN FRAN.RUSH 2: EXTREME RAC. 109,95
- S.C.A.R.S.................. 109,95
- SHADOWGATE 64............. 109,95
- SHADOWMAN (AUG) 109,95


ZELDA 64 (N64) 109,95
TUROK 2 (N64) 77,77 BZW. 88,88
MICRO MACHINES 64 (N64) 114,95
GOEMON 2 (N64) 114,95

SHADOWMAN (AUG) (PSX) 84,95 (N64) 109,95
BODY HARVEST (N64) 49,95

- SOUTHPARK 99,95
- SPACE RACE 109,95
- SPACE STATION-SILICON VALLEY .. 94,95
- STAR WARS EPISODE 1: RACER .. 109,95
- STAR WARS-ROGUE SQUADRON.. 109,95
- STARCRAFT (OKT) 109,95
- SUPER MARIO 64 89,95
- SUPERMAN (JULI)............ 109,95
- THE NEW TETRIS (JULI) 89,95
- TONIC TROUBLE (ED) (SEPT) 109,95
- TUROK 2 - DEUTSCH 77,77
- TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION ... 88,88
- TWISTED EDGE SNOWBOARDING . 109,95
- VIGILANTE 8 114,95
- VIRTUAL POOL 109,95
- V-RALLY 99,95
- WCW VS. NWO: REVENGE...... 129,95
- WWF WARZONE - RAW IS WAR .. 99,95
- WWF ATTITUDE 99,95
- YOSHI'S STORY 89,95
- ZELDA: OCARINA OF TIME...... 109,95
- ZELDA 64 - SPECIAL EDITION.... 139,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SONY PLAYSTATION

- ABE'S EXODDUS .... .79,95
- ACTUA ICE HOCKEY .... .49,95
- AYRTON SENNA KART DUEL 2 .49,95
- BEAST WARS .... .44,95
- DEVIL'S DECEPTION .... .54,95
- FORSAKEN .... .49,95
- HARD BOILED .... .49,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER '98 .59,95
- MIDNIGHT RUN .... .59,95
- MOTOR MASH .... .59,95
- PITFALL 3D .... .49,95
- RACING SIMULATION 2 ...... .49,95
- RIVEN (MYST 2) .... .69,95
- S.C.A.R.S. .... .49,95
- SKULL MONKEYS .... .44,95
- STAR W.: REBEL ASSAULT 2 . .69,95
- SUPERCROSS (J. MCGRATH) . .49,95
- WWF WARZONE .... .59,95

PLATINUM EDITION

- ABE'S ODDYSEE .... .49,95
- ADIDAS POWER SOCCER .... .49,95
- ALIEN TRILOGY .... .44,95
- BUST A MOVE 2 .... .49,95
- COLIN MCRAE RALLY (JULI) . .49,95
- C & C 2: ALARMSTUFE ROT .. .49,95
- COOL BOARDERS 2 .... .49,95
- CRASH BANDICOOT 2 ...... .49,95
- CROC .... .44,95
- DESTRUCTION DERBY 2 ..... .49,95
- FIFA '98 .... .49,95
- FINAL FANTASY VII .... .49,95
- FORMEL 1 '97 .... .49,95
- G-POLICE .... .49,95
- GRAN TURISMO .... .49,95
- GRAN THEFT AUTO .... .44,95
- HEART OF DARKNESS ...... .44,95
- HERCULES .... .49,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER PRO 49,95
- JURASSIC PARK .... .49,95
- MEDIEVIL (SEPT) .... .49,95
- MICRO MACHINES V3. ...... .49,95
- MICKEY'S WILD ADVENTURES .49,95
- MOTO RACER .... .44,95
- RAYMAN .... .44,95


FINAL FANTASY VII - PLAT. (PSX) 49,95
COM. & CONQUER 2 - PLAT. (PSX) 49,95

- RESIDENT EVIL 1 .... .44,95
- RIDGE RACER REVOLUTION . .49,95
- SOUL BLADE .... .49,95
- SOVIET STRIKE .... .44,95
- TEKKEN 3 (SEPT) .... .49,95
- TOCA TOURING CAR .... .44,95
- TOMB RAIDER 2 .... .49,95
- TRUE PINBALL .... .49,95
- V-RALLY .... .49,95
- WIPEOUT 2097 .... .49,95
- WORMS .... .44,95

NINTENDO 64

- BODY HARVEST .... .49,95
- BUST A MOVE 2 .... .49,95
- HOLY MAGIC CENTURY ...... .59,95
- IGGY'S RECKIN' BALLS ...... .79,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER 98 . .59,95
- MYSTICAL NINJA GOEMON ... .89,95
- NAGANO WINTER OLYMPICS . .59,95
- NBA COURTSIDE .... .59,95
- NBA PRO '98 .... .49,95
- SPACE STATION - SILICON VA. .94,95

PLAYER'S CHOICE

- F1 WORLD GRAND PRIX ..... .64,95
- LYLAT WARS .... .64,95
- MARIO KART 64 .... .64,95
- SNOWBOARD KIDS .... .64,95
- WAVE RACE 64 .... .64,95

gleich zugreifen, teilweise begrenzte Stückzahl!

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE! SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.* BESTELL-ANNAHME 9-20 UHR, SA. 10-16 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!



UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.*

VERSANDKOSTEN: POST NACHNAHME 6,90 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS NACHNAHME 16,50 DM. BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. *GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602. ALLE PREISE IN DM.

0931/3545222 oder 0180/5211844

INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ

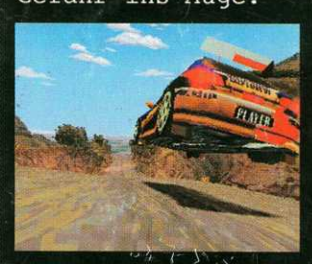
V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION

Platz für den Champagner!

KOPF

AUGEN

Jenseits der 200 km/h schaust Du der Gefahr ins Auge!



NASE

Du riechst Benzin, Gummi und den (Angst?)Schweiß — noch Fragen?

NERVEN

Zeigst Du Nerven? Fahr heim!

HERZ

Defibrilieren!!!

Dir dreht's den Magen um!

MAGEN

Du drehst am Rad!

HAND

Hier brauchst Du viel Gefühl!

GESÄSS

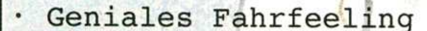
viermal gebrochen!

OBERSCHENKEL



Das bringt die PlayStation ans Limit!

V-RALLY 2





- Geniales Fahrfeeling
- Superschnelle Grafik-Engine
- 92 Strecken in über 12 Ländern
- Track-Editor für unendlich viele Pisten
- Realistische Features
- 4-Player-Modus
- ab 25. Juni erhältlich

Internationale Funkausstellung 1999
Your world of consumer electronics
Berlin, 28. August – 5. September
WIR SIND DA:
Halle 4.1a / Stand 01

FUSS

Kick down!





www.v-rally.com